
REVISTA DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS NINTENDO ANO V Nº 42 - 350 PTAS
PREVIEWS
Capcom ataca de nuevo: Breath of Fire 2, Final Fight 3...
Secret of Evermore
¡6 páginas de buen Rol en castellano!
00042
8 426239 010023
15 años
HOBBY PRESS
Killer Instinct, de Game Boy, a fondo
INTERNATIONAL
Nintendo
LICENSED PRODUCT
TOY STORY
• Reportaje especial de la versión Super Nintendo • 8 páginas llenas de mapas y comentarios • Preview en primicia de la versión Game Boy •

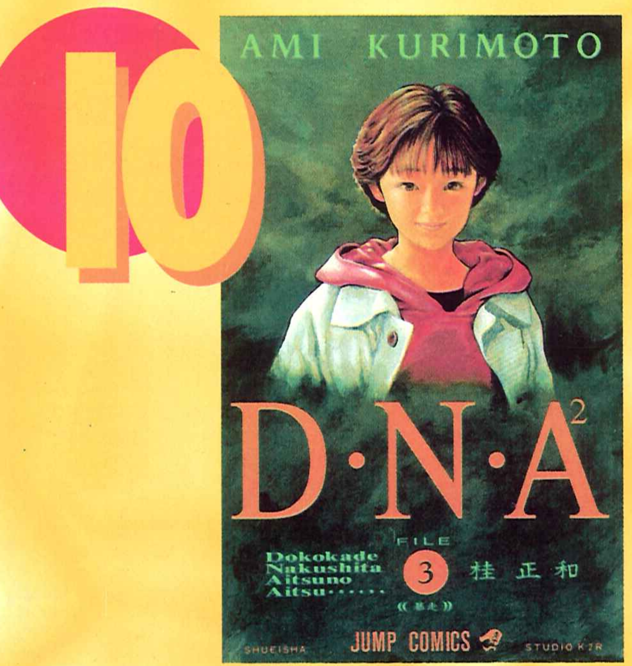
# SUMARIO




## La portada: 'TOY STORY'

Un paso más en la historia de los juguetes. Este mes no sólo **comentamos** la versión Super Nintendo del cartucho de Disney, sino que además publicamos los **mapas del juego**. Y ya puestos los **trucos**, y por aquello de que no quedarnos a la mitad, hasta nos metemos en la **preview de la versión Game Boy** que está al caer. ¿Cómo íbamos a poner nosotros una portada de este clásico sin tener nada nuevo que decir? Pues eso, que **todo al descubierto**. Y ya veréis en próximos números, ya...

10




## Mangamanía: Guía audiovisual del 'otaku'

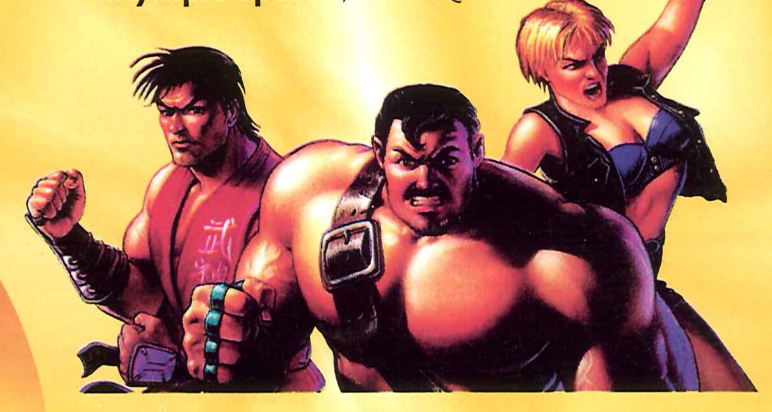
Nuestro equipo de colaboradores experto en manga ha preparado un suculento menú para este mes. Contiene las **novedades en vídeo, cómic y cine que van a llegar a España** durante la primavera. Si os preciáis de ser buenos 'otakus', no deberíais perderos este especial.

14

## Preview: 'Final Fight 3'

**Capcom descarga en España** la última entrega de una de las sagas que ya son leyenda en el mundo del videojuego. Volveréis a veros las caras con peligrosas bandas, en Metro City y de la mano de vuestro alcalde favorito: Mike Haggar.

Completan nuestro apartado de previews **'Breath of Fire 2'**, el juego de Rol también de Capcom; **'Spirou'**, otro conocido personaje de paso en la Super; '**1996 Olympic Sports'**, de THQ...



## SUPER STARS



**Edita: HOBBY PRESS, S.A.**
**Presidente:** María Andrino
**Consejero Delegado:** José Ignacio Gómez - Centurión
**Subdirectores generales:** Amalio Gómez, Domingo Gómez

**Director:** Juan Carlos García Díaz **Directora de Arte:** Susana Lurguie
**Redacción:** Javier Abad **Diseño y Autoedición:** Abel Vaquero, Juan Lurguie
**Secretaria de Redacción:** Ana Mª Torremocha **Fotografía:** Pablo Abollado
**Colaboradores:** David García, Estudio Phoenix, Sonia Herranz

**Directora Comercial:** María C. Perera **Coordinación de Producción:** Lola Blanco
**Director de Administración**: José Ángel Jiménez
**Departamento de Sistemas:** Javier del Val
**Departamento de Circulación**: Paulino Blanco
**Departamento de suscripciones:** Cristina del Rio, M. del Mar Calzada
**Redacción, Administración y Publicidad:**
C/ De los Ciruelos nº 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid) Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92
**Pedidos y Suscripciones:** Tel: 654 84 19 / 654 72 18

**Distribución:** HOBBY PRESS, S.A., S.S. de los Reyes (Madrid) Tel: 654 81 99 **Transporte:** BOYACA, Tel: 747 88 00 **Imprime:** ALTAMIRA Ctra. de Barcelona Km. 11,200 28022 Madrid
**Depósito Legal:** M-36689-1992




## Reportaje: Lo que cuesta traducir un RPG

En vista de que cada vez hay más demanda de RPG en castellano, hemos decidido averiguar **cuánto cuesta traducir uno de estos juegos, por qué se opta por unos cartuchos y no otros**, cuánto se gana, quién lo gana... **Rafa Martínez, director de marketing de Nintendo España**, ha respondido a todas estas preguntas. Si estás interesado, ya sabes.




52

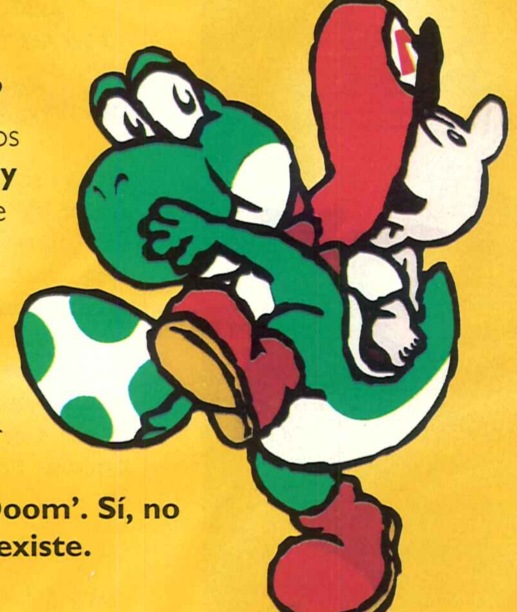
## En review: ¡Qué locura!

La primavera altera los circuitos de la consola, y se ve que también los cerebros de los programadores. De otra forma no se explica el aluvión de cartuchos con el que nos hemos encontrado este mes. Para empezar, esta joya de Game Boy que culmina toda una gran saga. Vaya, 'Megaman V'. Para seguir, lo que sabéis de **'Toy Story' y 6 paginazas de 'Secret of Evermore'**. Y para terminar, un repaso a los grandes campos de golf con **'PGA Tour 96'**, la versión Game Boy de **'Tintín en el Tíbet'**, uno de motos que se llama **'Kawasaki Super Bikes'**, otro de NES: **'Wario´s Woods'**... En fín, de todo y para todos.

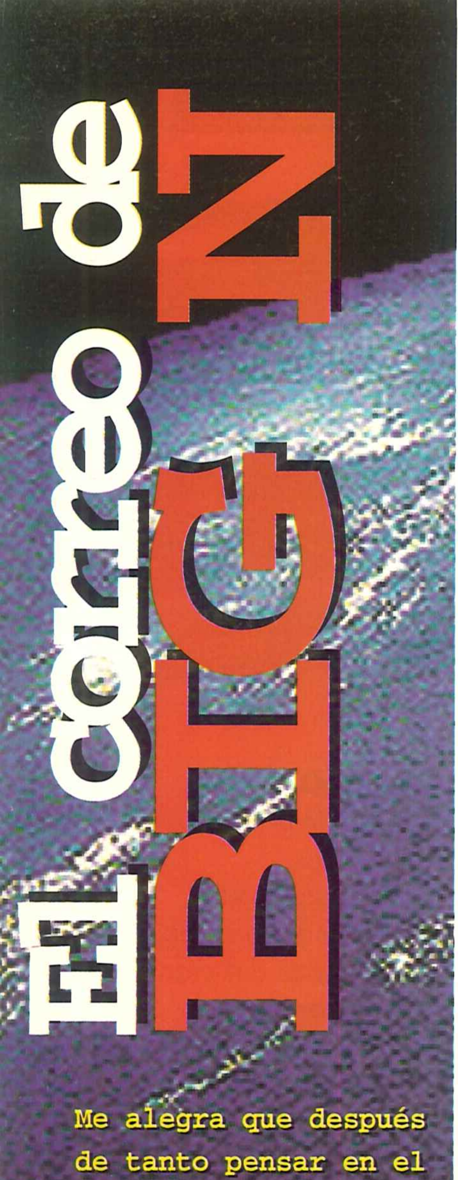



## Muchos trucos de 'Yoshi´s Island'

Terminamos con la guía de **'Earthworm Jim 2'** y nos preparamos para el final de **'Donkey Kong Country 2'** y de **'Super Mario World 2'**. Casi nada, y lo que nos está costando. Empezamos y acabamos con una genialidad para Game Boy que se llama **'Killer Instinct': por movimientos que no quede**. Y lo que no debe quedar es gente sin buenos trucos. Este mes los tenemos, y para aburrir. Fíjate primero en los de **EWJ2**, luego en los de **'Toy Story'**, y para seguir echa un ojo a los casi clásicos para '**Separation Anxiety'. Pero si tenemos cosas hasta para 'Doom'. Sí, no hay duda: si no lo encuentras aquí, es que no existe.**



## EN CLAVE NINTENDO




Me alegra que después de tanto pensar en el futuro, haya por fin cartas que pretendan descubrir el presente. El presente es Super Nintendo, y me alegra más todavía que la mayor parte del correo que llega a mis circuitos demande información sobre la veterana consola y sus juegos futuribles. Eso no significa que el proyecto N64 ya no nos interese. Al contrario, nos interesa y mucho. Pero hay que tener los pies en el suelo y avanzar poquito a poquito. Sin locuras.

# La Super sigue viva. Y respirando a pleno pulmón.

## SEVILLA CON GOKU

**Hola Big N, soy un chico sevillano de 16 "tacos". En el número 40 de vuestra fabulosa revista vi un reportaje de 'Dragon Ball' que era una especie de aventura y RPG, pero después de leerlo todo, cuando se me caía la baba, ponéis al final que hay poquísimas posibilidades de traerlo a España porque necesita traducir los textos al español. Y después del sermón vienen las preguntas:**

**¿Por qué no lo traducen por mucho que cueste y lo traen a España en versión PAL? Ganarían mucho dinero.**

*Ten por seguro que las compañías sólo se lanzan a traducir un juego cuando ven clara su rentabilidad y la disponibilidad del licenciatario. En este sentido resulta obvio que el paso previo obligatorio para que salga en español tiene que ser su traducción al "english", cosa que aún no ha ocurrido.*

**Me he enterado de que van a traer a España un juego de 'Dragon Ball' llamado Hyper Dimension y va a ser de lucha. ¿Por qué no traen mejor el de rol? Que estamos hartos de tanta lucha.**



Lenguaje internacional

*Pues porque mientras se preocupan por lanzar sus ondas vitales y de esquivar las del contrario, Goku y compañía tienen la boca cerrada, ¿me entiendes? En los juegos de lucha aparecen muchos menos textos en pantalla, con lo que resulta más fácil pasarlos al inglés, al francés o al zaireño.*

**Bueno, me despido con lágrimas sabiendo que no van a sacar el 'Dragon Ball Super Kokuuden Totsugtekihen'. ¡Snif! Adiós.**

*Manuel Suárez Sánchez. Sevilla.*

## PEQUEÑO, PERO MATÓN

**¿Qué tal Big N? Yo bien. Por cierto, el juego de Pinocho dijisteis que era de diez años para abajo, que es la edad que yo tengo, con juegos como 'Killer Instinct' o 'Donkey Kong Country', y me paso 'Illusion of Time', así que cuidadito. Bueno, a las preguntas:**

**En el número 40, en el reportaje de Rol, poníais que 'Tales of Phantasia' es un juego de 48 megas. ¿El máximo de megas de un cartucho de Super no era 32, o es de Virtual Boy o Nintendo 64?**

*Aunque suene increíble, 'Tales of Phantasia' es un juego de Super, y efectivamente tiene esa barbaridad de megas. En cuanto a lo que dices del límite, no es que fuesen 32, sino que ése era el máximo número al que habían llegado hasta ahora juegos como 'Donkey Kong Country', por ejemplo. Lo que pasa es que hoy las ciencias adelantan que es una barbaridad, y se siguen desarrollando placas con una capacidad de memoria cada vez mayor.*

**Seguramente no lo sabrás, pero... después de 'Secret of Evermore', ¿cuál será el próximo castellanizado?**

*Si el asunto de las votaciones va bien (¿coges la indirecta?), será 'Mario RPG'.*

*Por cierto, nunca pongas en duda mi sabiduría.*

**¿Cuántos luchadores tiene 'Dragon Ball Ultra Goku Legend'? Dime algunos. ¿Para cuándo?**

*Al ser un juego de rol, es mejor hablar de personajes elegibles que de luchadores. Son dos, Goku y su hijo Gohan, aunque también van apareciendo un montón de caras conocidas durante la partida. De todas formas, me sorprendería mucho que llegase a aparecer en España.*

**¿Earthbound vendrá a España?**

*Seguramente un día después que el Dragon Ball del que acabamos de hablar.*

**¿'Lobo' está guapo? ¿cuándo saldrá?**

*Por las imágenes que he visto si tiene buena pinta, lo que pasa es que en la lista de lanzamientos en Europa va precisamente detrás de 'Earthbound'.*

**Por último, ¿hay o va a haber algún juego de SNES que mueva polígonos?**



¿Buscas polígonos?

*La mayor parte de los que usan el chip FX, como 'Starwing', 'Stunt Race FX' o 'Doom', lo hacen. Pero no parece que vaya a salir ninguno más al menos a corto plazo.*

*C.P.Eduardo.Lucena.*

## LA DUDA METÓDICA

**Hola Big N, te escribo porque me están rondando en el coco unas cuantas preguntillas que me gustaría que me respondieses si es posible. Casi todas son de 'Diddy's Kong Quest' y 'Yoshi's Island' ¿está claro? Bueno, paro el carro.**

**¿Qué juego de los dos es mejor en cuanto a gráficos? ¿y en cuanto a jugabilidad?**

*Ya estamos con las preguntas comprometidas. Vamos a ver, yo me quedo con el nivel técnico de las renderizaciones de DKC2, aunque reconozco que los de Yoshi's Island son bastante más imaginativos. En cuanto a la jugabilidad, aunque la mecánica de los dos es bastante parecida, me parece más completa la aventura de Mario.*

**¿Conseguiste llegar al mundo perdido en DKC2? Si es así dime cómo se hace. Seguramente es pasándote todas las pantallas del kiosko de Kluba, ¿no?**

*Has dado en el blanco. Cuando terminas todos los niveles del Lost World se abre la boca del cocodrilo que está en el centro y puedes luchar de nuevo contra K.Rool.*



**Sabiendo que me encantan las plataformas y la dificultad un pelín elevada, y claro, la jugabilidad ¿tú cuál te comprarías, Yoshi's Island o DKC2? ¡No te escabullas en esta pregunta!**

*Si no tienes la primera parte, yo me quedaría con Diddie y Dixie Kong. Si no, puede ser un buen momento para cambiar a Mario.*

**El mes pasado comentasteis que iba a haber un Mario Kart 2. Si es así, ¿qué va a tener de nuevo?**

*De momento eso sólo es un rumor, así que no tengo más datos. Sólo puedo asegurarte que uno de los personajes no será un puercoespín azul que corre a toda velocidad.*

*Juan José López Gómez. Móstoles (Madrid).*

## UNAS DUDAS INUSUALES

**Hola Big N. Soy yo otra vez, Raúl Salamero, y tengo unas preguntillas acerca del mundo del videojuego que no se comentan habitualmente en las revistas del sector: ¿Qué importancia tiene el mercado español a nivel europeo y a nivel mundial?**

*Para que te hagas una idea, el europeo es el tercer mercado mundial después de Japón y Estados Unidos. En nuestro continente nos superan Inglaterra y Alemania, mientras que Francia está más o menos a nuestro nivel.*

**¿Cuántos cartuchos del total del catálogo de SNES no llegan a España?**

*En esto Japón es un mundo aparte, pero puedes estar tranquilo porque, aunque haya excepciones, prácticamente todos los que llegan al mercado occidental aparecen en nuestro país tarde o temprano. Si te sirve de consuelo, uno de los próximos lanzamientos en los EEUU va a ser un título como 'Los Pitufos'.*




**Ya sé que me vas a decir que no, pero... ¿no consideras una desventaja el formato de Nintendo 64 a la hora de desarrollar juegos como 'Killer Instinct', dada la gran cantidad de memoria que requieren?**

*Como ya sabes la respuesta, no te la voy a repetir, pero sí me vas a permitir que te la razone. Lo primero es que los cartuchos de Nintendo 64 serán de megamemoria, con lo que no estamos hablando de cifras como las de los cartuchos de Super. Además, este formato cuenta con la ventaja de poder incorporar nuevos chips que se vayan desarrollando y de ser más rápido que los CD. Todavía está por ver el resultado definitivo, pero Nintendo siempre ha dicho que precisamente la versión de Killer Instinct que aparezca para N64 será todavía mejor que la recreativa.*

**¿Por qué llegan tan pocos juegos de Rol a España aunque no estén traducidos (cosa que por otro lado es penoso)?**

*Te aconsejo que te leas el reportaje sobre los problemas con las traducciones que va en este mismo número de Nintendo Acción. Te aclarará las ideas.*

**¿De verdad ves a Nintendo y Square capaces de dejarnos sin Mario RPG? ¡Ah! y hablando de éste: ¿tendrá textos en pantalla?**

*Si tus dudas vienen por la ruptura entre las dos compañías no te preocupes, porque 'Mario RPG' no tiene posibilidad de marcha atrás, es un título plenamente confirmado. El que venga a España traducido ya depende de vosotros y de vuestras votaciones (todavía estás a tiempo de marcar el número del Club Nintendo). En cuanto a la cuestión de los textos, parece que abundarán en pantalla, que tendrás que leer, vamos.*

*Raúl Salamero. Sevilla.*

# Turno de réplica

### ¡ODIO EL MANGA!

"...debo ser uno de los pocos españoles de menos de veinte años a los que no les gusta el manga japonés. ¿Qué puedo hacer para librarme de tanto Dragon Ball, Goku y demás?".

Manuel Ortiz Espino• Gandía (Valencia).

### ¡QUIERO MAS MANGA!

"Te escribo para contarte mi depresión cuando leo cada mes Nintendo Acción y me entero de las maravillas de juegos que circulan por Japón basados en los mejores mangas del momento.(...) Entonces sólo me queda esperar a que algún día mis gustos sean generales y por fin alguien se decida a traerlos a España".

Rodolfo Carretero Dávila• Almería.

### SOBRE EL CLUB NINTENDO

"Hola Big N. Te escribo para contarte lo que me pasó al llamar al Club Nintendo para hacer unas preguntas sobre el juego 'Pac-in-Time'. Su contestación fue que ellos no respondían preguntas de juegos de importación, así que me quedé más colgado que un tonto. (...)Yo creo que ellos deberían atender todas las llamadas sobre cualquier cartucho que salga para su consola y ya está.

Julián Olivar Puente• Aranjuez (Madrid).

### GUÍAS MÁS CORTAS

"... lo primero de todo es comentaros mi opinión sobre las guías que publicáis en la revista. Me parece que generalmente están bien hechas (yo me acabé Donkey Kong Country gracias a la que publicasteis), pero lo que pasa es que en algunas pasan demasiados meses desde que las empezáis hasta que llegáis al final. (...)Y luego resulta que para echarme una partida tengo que tener doce números de la revista delante, con lo incómodo que es (...) ¿No lo haréis aposta para vender más revistas?"

Esteban Requena • Bilbao.

Del rumor a la noticia, y de

# Confirmado, N64 llegará a JAPÓN el 23 de junio

Y la espera continúa, pero con sobresaltos. El día menos pensado éste que suscribe se va a volver loco: es tal el baile de fechas, cartas, ilusiones... Con todo, tengo que reconocer que la cosa tiene su pizca de emoción y desconcierto, y eso, mal que me pese, le da una vidilla al asunto que anima a llegar a octubre con los planteamientos intactos: o sea, que habrá bomba después de todo. De momento, asómbrense, la máquina aterrizará en Japón un domingo, el domingo 23 de junio.

La noticia ya se ha extendido como la pólvora: **nuevo retraso en el lanzamiento de Nintendo 64**. Muchos lo esperaban, pero tampoco se trata de abusar, sobre todo después de haber contado al mundo lo del 21 de abril. Esta vez se esgrimen **dos argumentos de peso**: por un lado, la **escasez de chips para fabricar la máquina**. Los estándares de calidad exigen que todo el material tecnológico debe ser fabricado y abastecido por **empresas subsidiarias de Silicon Graphics**. Para producir **3 millones** de consolas en un tiempo récord, Nintendo debia asegurarse un abastecimiento continuado de estas piezas, pero por lo visto no habia suficientes chips y a la gran N sólo le ha dado tiempo a dejar terminadas medio millón de consolas.

• La máquina estará disponible en Japón el 23 de junio, al precio de 24.900 Yens. A priori no se lanzarán packs con ninguno de los juegos que saldrán inicialmente.

La segunda razón de peso está en el traído **software**. Las cosas parecen haberse desquiciado en este extremo hasta tal punto que el mismo **Miyamoto, gurú de todo este embrollo, se ha visto obligado** a pedir un aplazamiento.

## ¿Sin más cambios?

El proceso nos lleva entonces hasta el **23 de junio**. Nintendo Japón ha anunciado en todo caso que **aceptará pre-pedidos** desde el 21

# la noticia a la confusión

**• 'Super Mario 64', 'Pilotwings' y una "japonesada" de ajedrez serán los tres primeros cartuchos que acompañen a la máquina.**

**• En Estados Unidos se mantiene el 30 de septiembre como fecha de lanzamiento, y se se deja ver que máquina y software se moverán a unos precios por debajo de lo anunciado.**

de abril, y que a partir de los **primeros días de junio** ya habrá ***displays*** para que los compradores potenciales prueben sus excelencias.

¿Y en **Estados Unidos**?, ¿y en el resto del mundo?, ¿qué va a pasar **en España**? De momento tranquilidad. Howard Lincoln, máxima cabeza de Nintendo América, ya ha dejado claro que **no habrá variación en las fechas propuestas inicialmente**: 30 de septiembre en USA, 30 de octubre en España. En lo que sí puede haber modificaciones es en el asunto de los precios. Ha trascendido que **N64 se venderá en Japón a 24.900 yens**, que los primeros packs incluirán la **fuente de alimentación y un mando**, y que **no habrá juego**. Es posible que en el mercado americano la consola esté disponible a un **precio más bajo que el anunciado** oficialmente. E igualmente que los cartuchos se muevan a un precio por debajo de lo esperado: en Japón costarán **9.800 yens** (un cartucho de 32 megas SN cuesta 12.000 yens).

## Los primeros juegos

Ése seguramente será el precio de los primeros cartuchos que golpearán Japón: **'Super Mario 64', 'Pilotwings 64' y 'Habu Nanakano no Saikyo Habu Shogi'**. El primero mantiene nombre provisional, pero huelgan comentarios sobre sus virtudes. El segundo viene de **Paradigm** y ha contado con la supervisión de Miyamoto. El tercero es toda una sorpresa que no llegará a pisar suelo europeo. Se trata de una **variante del ajedrez** diseñado por la compañía Seta (F-1 Exhaust Heat).

Los **planes de lanzamientos en USA** se darán a conocer en el E3. Allí se exhibirán máquinas y juegos, y se dará la primera gran lista.

**Ya ha empezado la cuenta atrás... Seis meses y contando...**

## Mario 64

Aún mantiene título provisional, pero sus garantías de diversión, sorpresa y jugabilidad están fuera de duda. Será el primero, será el más vendido, será el que rompa el molde.

## Pilot Wings




Este divertido arcade de acrobacias aéreas será el primer título de un licenciatario N64 que salga en Japón y, a los pocos meses, en Estados Unidos. El primero en hacer doblete.

## LA CARTA vuelve a explicarlo todo

**To:** All NOA Employees, Nintendo Subsidiaries and Nintendo Distributors

**From:** Mr. Arakawa and Howard Lincoln

**Date:** March 8, 1996

**Re:** N 64 Update

Many of you may have heard recent rumors reported in the press that the Japan launch of Nintendo 64 is going to be delayed. We'd like to take a moment to address those rumors and at the same time reaffirm that the North America launch plans have not changed.

As previously announced, we will launch Nintendo 64 in North America on September 30. Similarly, all of the other previously announced details regarding the products and pricing are unchanged, and we're still planning a late fall 1996 launch for other markets.

In Japan today, NCL announced that they would begin pre-selling and advertising Nintendo 64 on April 21 with shipments to start on June 23. The reason for this slight delay is two-fold: there have been supply limitations on the chips because we are using state-of-the-art technology which only an SGI-licensed foundry can produce; and Mr. Miyamoto has requested an extra few weeks to fine-tune his already spectacular software. Despite this change in ship date, Nintendo 64 will be on store shelves in Japan in time for the key summer selling season.

Additionally, NCL announced *Super Mario 64*, *Pilot Wings 64* and a third-party Japanese chess game, *Habu Nanakano no Saikyo Habu Shogi**, will be available at the time of the Japan launch. We will reveal our software plans for the North American launch at E3.

Needless to say, we're thrilled about Nintendo 64. We've carefully followed the progress of the software, and there is no doubt in our minds that it will, quite simply, blow away the competition starting at E3 in May. This is a very exciting year for Nintendo, and this product is on schedule to redefine the entire video game industry beginning September 30 in North America.

**Habu Nanakano no Saikyo Habu Shogi* is a Japanese chess game for the N 64 featuring Yoshiharu Habu, a famous Japanese shogi (chess) player who is engaged to one of Japan's most popular actresses.

*Cada vez que hay que notificar algo importante al mundo del software, los responsables de la Gran N se marcan una* ***carta abierta*** *en la que confirman o desmienten rumores, explican la situación y colman las necesidades de los corrillos de la prensa. Ésta que vamos a resumiros viene firmada por* ***Arakawa*** *(Nintendo Japón) y* ***Howard Lincoln*** *(Nintendo América), y trae fecha del 8 de marzo de este año. Ahí van algunos extractos.*

*"Nintendo Japón anunció que la* ***preventa*** *de la máquina empezaría el* ***21 de abril****, pero el desembarco será el 23 de junio..."*

*"Las razones para este retraso son dos:* ***limitaciones en el abastecimiento de los chips*** *(sólo se puede emplear material licenciado por SGI), y petición de* ***tiempo extra*** *por parte de* ***Miyamoto****".*

*"Pese a todo, la máquina llegará a Estados Unidos en la fecha prevista,* ***30 de septiembre****, y el precio y los detalles de los productos* ***no cambiarán****".*

*"Descubriremos nuestros* ***planes de software*** *para el mercado americano durante el E3, que se celebrará en Los Angeles, en mayo".*

*"Este será* ***un año excitante*** *para Nintendo, y estamos seguros de que el producto que estamos preparando redefinirá el concepto de videojuego a partir del 30 de septiembre."*

30 IDEAS NINTENDO

1) Hoy es el primer día del resto de tu vida. Celébralo leyendo nuestra revista.
2) Ve directo al comentario de 'Toy Story' y flipa con los mapas que te hemos preparado.
3) Porque suponemos que la película ya la has visto, ¿o no?
4) Los que no compran Nintendo Acción dicen que la primavera la sangre altera.
5) Nosotros pensamos que son cosas como las 6 páginas que le damos a 'Secret of Evermore'.
6) Y también que de propina puedas enterarte de lo que cuesta traducir un RPG.
7) ¿Tienes un teléfono a mano? Llama al Club Nintendo para votar por 'Mario RPG'.
8) Ya nos comemos las uñas esperando que aterrice 'Final Fight 3'.
9) Para nervios los de los tiffossi del Atleti, Barça y Valencia. Un saludo para ellos.
10) Vente al mundo portátil y acábate 'Killer Instinct' con nuestra guía.
11) No te vayas todavía: aún nos queda 'Megaman V' por descubrir.
12) Y sigue el despiporre en Game Boy: ahora con 'Toshinden' y 'Toy Story'.
13) Vaya pin tan fardón que llevas. ¿Qué pone? ¿'Secret of Evermore'? ¡Qué pasada!
14) Charla con Dave Perry y Rod Cousens sobre lo último de Shiny y Acclaim.
15) Ve a ver '12 monos' y deléitate con el trailer de 'El día de la independencia'. Pronto en videojuego.
16) Quita de ahí ese póster de Pamela Anderson y pon el nuestro en su lugar.
17) Dicen que puede haber un nuevo juego de Mario en preparación. ¿Te lo imaginas?
18) Pero antes llega hasta el último rincón de 'Yoshi's Island' con nuestros consejos.
19) Empápate de Capcom por partida doble: arcade y 'Breath of Fire 2'.
20) Sigue la cuenta atrás para Atlanta: en THQ ya van por el juego de GB.
21) ¡Otakus del mundo, no os perdáis la guía audiovisual que viene en este número!
22) Con este buen tiempo, lo ideal es un partidito de golf. Vente a PGA'96.
23) Entra en acción: mándale tus cartas al amigo Big N y su Turno de Réplica.
24) No te escapes sin saber las últimas noticias sobre los lanzamientos de Nintendo 64.
25) Oye, que ya está a la vuelta de la esquina: saldrá en junio en Japón.
26) Este mes no te puedes quejar: hay tantos juegos que ha vuelto "Y además".
27) ¡Cúantas veces te tenemos que decir que nos mandes tu foto más cachonda!
28) No hombre, la de la Comunión no. Queremos una que nos mate de risa.
29) Ya queda poco. Es el momento para acordarse de pasar por el quiosco.
30) Nos vemos en el próximo número.

## arcade El proyecto secreto de Midway

# OLVIDAD LOS JUEGOS DE LUCHA TRADICIONALES, LLEGA 'WARGODS'

• En uno de los movimientos finales, el luchador saldrá disparado hacia la luna...




Está a punto de aterrizar en USA la **máquina más bestial de lucha** concebida hasta el momento. Se llama **'Wargods'**, lleva el sello de **Midway** y aúna con gran maestria lo mejor de 'Mortal Kombat', 'Killer Instinct' y 'Street Fighter'. Pero no le busquemos parecidos, porque la máquina trae **más novedades** de las que parece.

En 'Wargods' se han roto doblemente los moldes de la concepción actual de la lucha. Por un lado se ha **avanzado un paso más en el despliegue 3D** en los decorados, y por otro se ha dado un nuevo **rumbo a los gráficos de los personajes**, que para la ocasión se mueven en un 3D digitalizado. Los movimientos si recuerdan a los clásicos de los que os hemos hablado, pero tanto **el sistema de combos como los golpes finales** son absolutamente originales.




Respecto al **argumento**, esta vez los luchadores son **dioses inmortales** que pelean para mantener el dominio de su territorio.

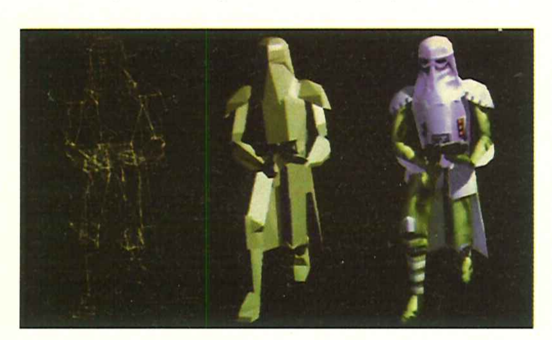
## 64 bits LucasArts prepara el despegue

# 'SHADOWS OF EMPIRE' YA TIENE FORMA DE «BESTSELLER»

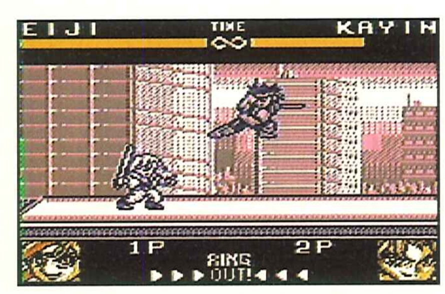
• Hace menos de un año que recibieron el kit de la máquina

LucasArts por fin ha enseñado los **primeros bocetos y algunas pantallas** de lo que será su primer juego para Nintendo 64, 'Shadows of Empire'. Tal como publica la revista americana Nintendo Power, la aventura se encuentra ahora mismo entre un **50% y un 70% de desarrollo**, lo que no está mal si tenemos en cuenta que hace menos de un año que Nintendo proporcionó al equipo de desarrollo de Lucas, comandado por **Eric Johston**, el kit original de la máquina.

Por lo que hemos podido ver, el juego incorporará **5 estilos diferentes**: un tipo Doom, otro sobre Tie Fighter, uno más de plataformas y otras sorpresas. Todo se está tratando con la **tecnología punta** que permite la máquina, así que es de esperar que este nuevo capitulo de la conocida saga galáctica impacte gratamente. Lo veremos en el venidero E3. Por lo pronto, está a punto de editarse un **cómic** con las peripecias de las "Sombras del Imperio". Y es posible que haya hasta **película...**



## BATTLE ARENA TOSHINDEN / *Takara se atreve con todo*



Takara optará por mantener el diseño característico de los personajes que tan buen resultado le dio en 'World Heroes 2 Jet', la anterior conversión de uno de sus éxitos.



Esta imagen tan 'manga' aparecerá al comienzo del modo historia, y aunque no habrá muchas como ella, le pondrán un poco de salsa al desarrollo de los combates.




# La portátil, en el carro tecnológico

**'Toshinden' estará en Game Boy**. Lo que el mes pasado era un simple rumor (lo leiste aquí primero) se ha convertido de la noche a la mañana en una noticia que viaja a una velocidad de vértigo. Tanta, que ya casi lo tenemos entre las manos. Así que, sin más dilación, nos apresuramos a contaros a grandes rasgos cómo ha hecho Takara para **convertir uno de los títulos más fuertes de las máquinas de 32 bits** a game Boy, sin que les haya explotado el cerebro. (Es broma...)

Takara, la reina de las conversiones, se dispone a dar un doble salto mortal con su próximo lanzamiento en Game Boy. Llega 'Toshinden', un título que transportará los 32 bits a la pequeña de Nintendo.

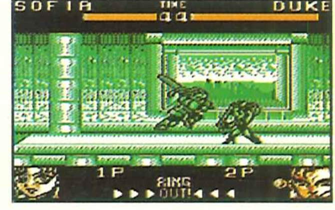
Primero, es evidente que **los gráficos se olvidarán de sensaciones 3-D, rotaciones** y demás lujos. Takara ha optado por recurrir a ese peculiar estilo que tanto gustó en **'World Heroes 2 Jet'**, conservando la esencia del original en detalles como la posibilidad de **hacer caer a vuestro adversario del ring**.

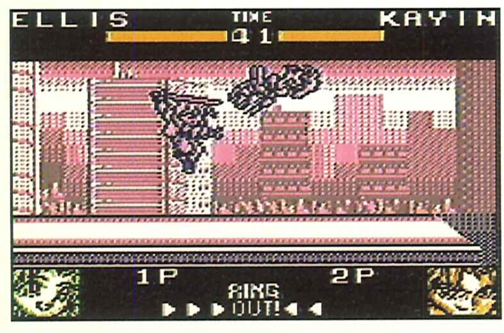
Los personajes, por supuesto, serán los Duke, Sofía, etc. del arcade de PlayStation. **Ocho** en total los elegibles desde el principio, aunque por allí pulularán **Gaia**, el jefe final, y a algún que otro luchador oculto. Puestos a darse de **bofetadas**, los golpes saldrán en torrente, y cada personaje ejecutará la **misma gama** que lucía en la versión mayor. Y es que en Takara quieren rizar el rizo de las conversiones con este cartucho. De momento ya se han quedado con el personal...

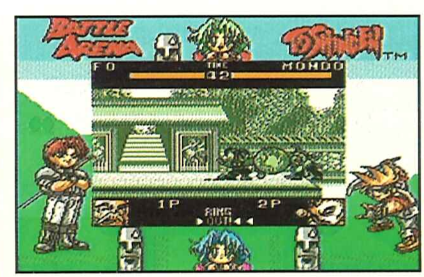


Empujar al enemigo y hacerle caer del ring (el llamado 'ring out', una herencia del juego de 32 bits) será una forma de vencer en las peleas por la vía rápida.



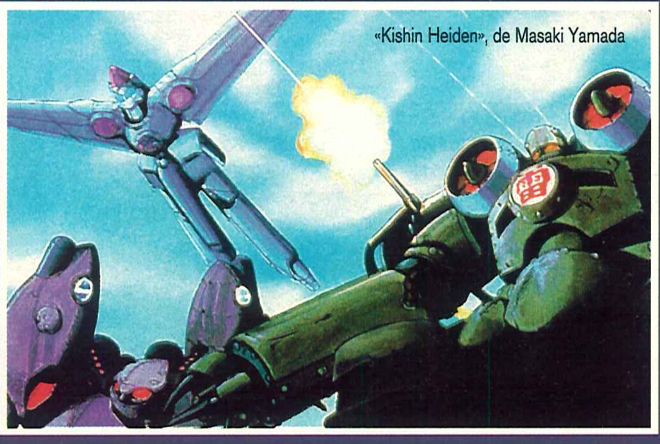



Las magias serán uno de los elementos determinantes de los combates. Además, cada personaje podrá realizar los mismos golpes que en el original de PS-X.



# guía del OTAKU para esta primavera: lo que no debes perderte del manga en España


«Kishin Heiden», de Masaki Yamada

Los meses de abril y mayo van a ser especialmente buenos para los otakus españoles: no sólo las editoriales pretenden presentar un montón de novedades de manga coincidiendo con el Salón del Comic de Barcelona, sino que si lo que os va es el anime tendréis un buen número de cosas nuevas para elegir.

Empezamos por los **otakus del modelo romántico**, a los que probablemente les vayan las historias tiernas. En ese caso tenéis varias colecciones a vuestra disposición: de parte de **Norma, aparecerá «D.N.A.2»** en librerías especializadas. Quizá no os suene el título, pero que sepáis que es la obra que hizo **Masakazu Katsura** después de **«Video Girl A1»**, y también que combina una historia muy romántica con **mucho humor** e incluso combates a lo supersaiyano.

Los más románticos, los que apuran, tendrán premio extra con **«Tokyo Babylon»**, de las **CLAMP** (si, las mismas de **«X/1999»** y **«Luchadoras de leyenda»**). Se trata de la historia de un joven exorcista que defiende Tokio de las agresiones sobrenaturales y que tiene una "actitud muy especial".

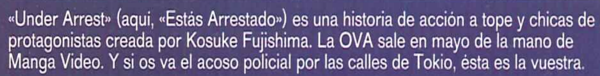
Otro modelo de Otaku. Si pertenecéis al tipo **chicas y acción**, estáis de suerte por partida doble:por un lado: Norma editará **«¡Estás Arrestado!»**, de Kosuke Fujishima (el de **«Ah mi diosa»**), una historia de dos impresionantes chicas policías de Tokyo, Natsumi y Miyuki, llena de acción. En mayo, además, podréis comprar también la **OVA de esta serie, editada por Manga Vídeo**.

Y por si no tenéis bastante, nada menos que **seis chicas, seis,** aparecen en **«Tenchi Muyo»**. A lo mejor habéis visto la OVA (la editó Cartoonia), asi que ya sabéis lo que os espera en el **manga, editado en este caso por Planeta**.

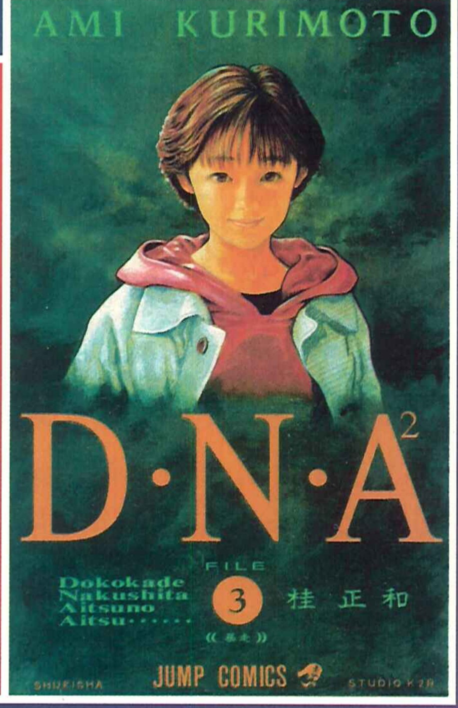
También saldrá **«Proyecto A-Ko»**, de la que va a editarse el episodio cuatro. Y nos olvidábamos de la chica más potente de todas: se llama Yohko Mano, es la **cazadora de demonios número 108 de su dinastía** y hay un montón de demonios -y de chicos- que van a por ella. Si queréis saber cómo sigue la historia, tendréis que comprar **«Devil Hunter Yohko», un auténtico clásico de las OVAs**.

## Se espera un gran aluvión de potentes títulos manga





«Under Arrest» (aquí, «Estás Arrestado») es una historia de acción a tope y chicas de protagonistas creada por Kosuke Fujishima. La OVA sale en mayo de la mano de Manga Video. Y si os va el acoso policial por las calles de Tokio, ésta es la vuestra.




Arriba, «D.N.A. 2», una historia de corte romántico y mucho humor, de Katsura. Y a su lado, el cartel que nos prepara para «La Escolta del Sultán», 3 relatos de yakuzas y asesinos en los que incluso asistiréis a un persecución de coches en vivo, y a la destrucción de un parque de atracciones, también de esa guisa.

**Hay de todo. Para otakus románticos, para los que les mole el erotismo...**

## Para los locos de la acción, el erotismo...

Si ni las chicas ni el romanticismo van con vosotros, a lo mejor es que lo que os mola es la **acción, preferiblemente con robots potentes, disparos, monstruos y batallas épicas**... bueno, pues tampoco os quedaréis sin pastel. Por parte de Cartoonia, tendremos una novedad muy jugosa: **«Kishin Heiden»**, dirigida por **Masaki Yamada**, una historia en la que la victoria en la Segunda Guerra Mundial depende de quién controle unos poderosos ***mechas***, todo chapa de metal y tornillos, que son lo último en armas de combate... **acción a manta y una interesante caso de realidad paralela**, para los que os vaya la especulación. Pero estábamos con la acción: para los contemporáneos, tenéis el volumen de **«La Escolta del Sultán»**, tres historias de yakuzas y asesinos, incluyendo una **persecución de coches en vivo**, con peatones arrollados, y un parque de atracciones arrasado también en directo.

Si preferís la fantasía épica, no olvidéis que los **episodios 7 y 8 de la OVA de «Los Cuatro Reyes»** están a punto de aparecer... igual que el tercer volumen de **«Elementalors»** y las series **«Zeon» y «Sirius», de Camaleon Ediciones**.

¿Todavía no tenéis bastante? Sois otakus con un poco de pasión por el **echi (el erotismo)**, seguro. También hay algo de eso de oferta, pero, ¡cuidado! sólo para mayores de edad. Además, son mangas de autores españoles: Glénat nos ofrece **«Yoko», de Ismael Ferrer,** y **«Chi-Chi Squad», de José Miguel Álvarez**, dos ideas divertidas y muy bien dibujadas. ¿Y un poco de humor? Entonces lo que toca es **«B3»**, un manga español, de **David Ramírez**, y publicado por Camaleón.

Si lo que queréis es algo para vuestros hermanos pequeños, probad con **«Crayon Shin-Chan»**, que editará Planeta. Y con **«Shinosuke»**, una especie de **Mafalda japonesa, pero en chico**, cuyas aventuras se han adaptado a una serie de TV muy popular entre los niños japoneses aunque polémica entre sus padres (el chaval tiene la manía de gritar que le han secuestrado mientras pasea con sus padres).

Este misterioso chavalín es el protagonista de «Tokyo Babylon», una magnética historia de las CLAMP que cuenta las aventuras y desventuras de un joven exorcista que se ve metido en cantidad de acontecimientos curiosos. El colega es, en sí mismo, toda una sorpresa, y si no lo creéis, echad un ojo al manga que se acaba de editar.

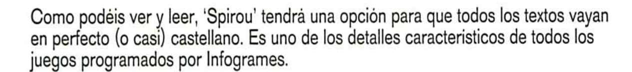


 SNES / 16 Megas / Infogrames-Infogrames / Plataformas / Mayo

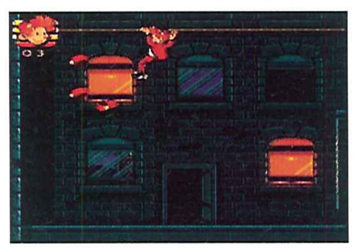
# SPIROU/ *Después de Tintín, Infogrames ataca de nuevo*

Trabajar de botones no parece un empleo demasiado apasionante. Sin embargo, de la mano de Spirou pronto sabréis lo movido que puede resultar pertenecer a la nómina de Infogrames.





Como podéis ver y leer, 'Spirou' tendrá una opción para que todos los textos vayan en perfecto (o casi) castellano. Es uno de los detalles característicos de todos los juegos programados por Infogrames.





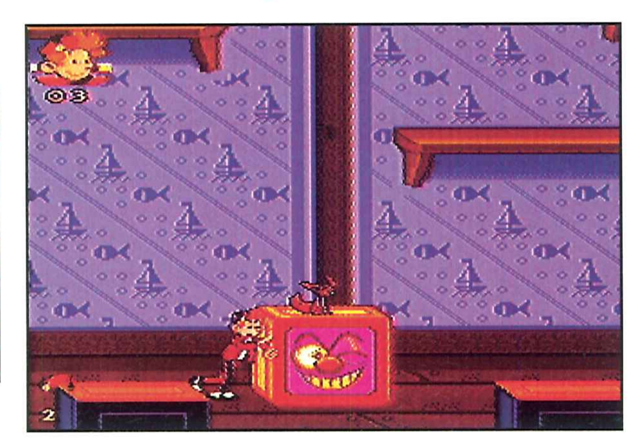
Uno de los personajes más conocidos del **cómic belga** (un "género" internacionalmente reconocido y más que **súper ventas** en muchos paises) es **Spirou, un botones capaz de meterse en los líos** más inimaginables en compañia de secundarios como su amigo **Fantasio**, el **conde de Champignac**, la **ardilla Spip** o un extraño animal llamado **Marsupilami**. Juntos forman el caldo de cultivo ideal para que Infogrames, la **"convertidora" oficial de cómic europeo**, se lance sobre ellos y los transforme en juego de Super.

El **rapto del conde** será la excusa perfecta para que los galos nos brinden un juego que repetirá esas caracteristicas que le ponen un sello de distinción a todos sus productos. Haciendo un breve repaso encontraremos una opción para que aparezcan todos los **textos en español**, un respeto absoluto del parecido con el original, **animaciones** de gran calidad y una fórmula de juego que se compondrá de un **90% de plataformas** al uso y un 10% con detalles como la **recogida y el transporte de objetos**, además de otras sorpresas que ya comentaremos.

Conversiones anteriores "fabriqué au Infogrames",de la talla de **'Asterix & Obelix'** o **'Tintín en el Tibet'** parecen suficiente garantia como para que Spirou aspire a llevarse el gato al agua en cuestión de fans (y ventas) en los próximos meses.


Los gráficos destacarán por el cuidado de las animaciones, los detalles de los escenarios y por la fidelidad con el original de los personajes protagonistas.

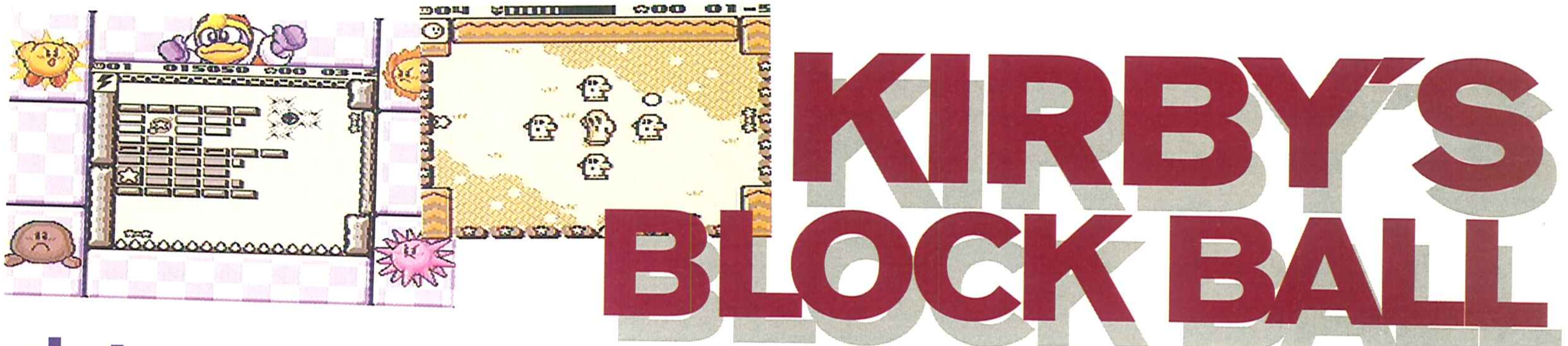
## Un botones pide paso para el cómic europeo



LAS CALLES

El primer nivel transcurrirá en una calle en la que Spirou y la ardilla Spip tendrán que entrar en varios edificios.

## Reflejos, habilidad, nervios... el nuevo juego de **Kirby** te va a poner a prueba



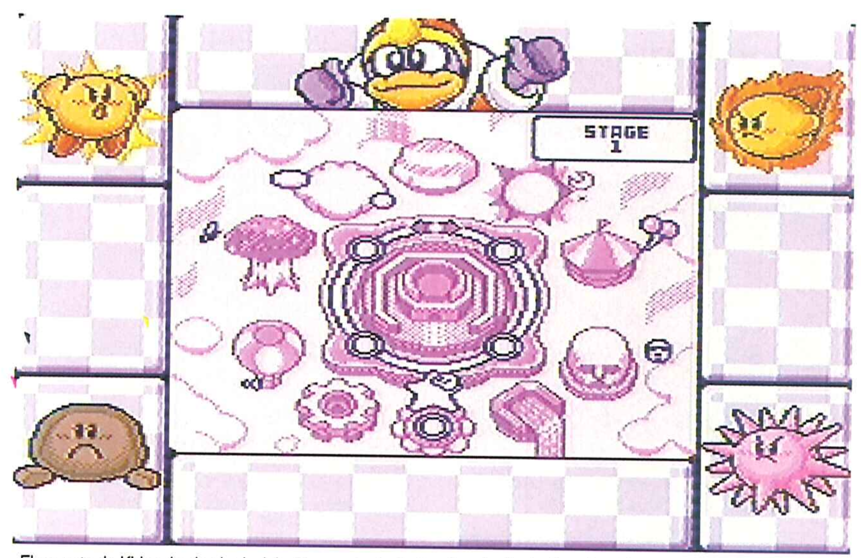
# KIRBY'S BLOCK BALL

**Rotundamente ADICTIVO. Increíblemente JUGABLE**

Un **juego fresco**, sin complicaciones, **divertido**, para mitigar los calores del verano que se nos cae encima. Lo último de un Kirby más travieso y desmadrado que nunca saldrá a la calle en **julio**, para **Game Boy**, y saboreando la estética y el tirón de los **destrozaladrillos** que tan bien caen por aquí.

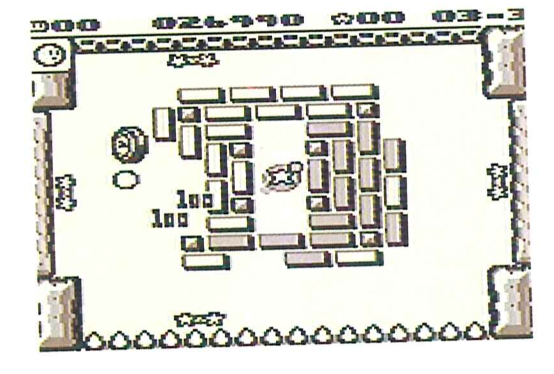
En **'Kirby´s Block Ball'**, el *orondo* volverá a **hacer de bola y a rebotar** por las paredes. El cuerpo flexible y las carnes apañadas. En la parte inferior de la pantalla, una especie de **cápsula-asiento**, rectangular y de goma. Arriba, una disposición de ladrillos, enemigos, estrellas y cachivaches inmóviles. Tendrás que soportar el **sube-y-baja de Kirby** (de la cápsula a los ladrillos y de ahí al principio) mientras afinas la puntería para no dejarle caer y de paso limpiar la zona.

Hasta aqui lo conocido, también muy sabroso. Entonces entrará en juego la personalidad de la mascota en forma de una música que engancha; un buen **número de mundos por destrozar**; **fases de bonus** a la menor oportunidad; y unos cuantos ingredientes extra para **catapultar la jugabilidad**. A saber: empezarás con una **cápsula soporte**, pero pronto habrá **cuatro** (una en cada lado del marco); podrás emplear **extraños poderes** para fulminar los objetos más duros: 'llamar' a Kirby (nada se le resiste) en cualquier momento, **transformarte en un poderoso electrón** de fugaces movimientos...

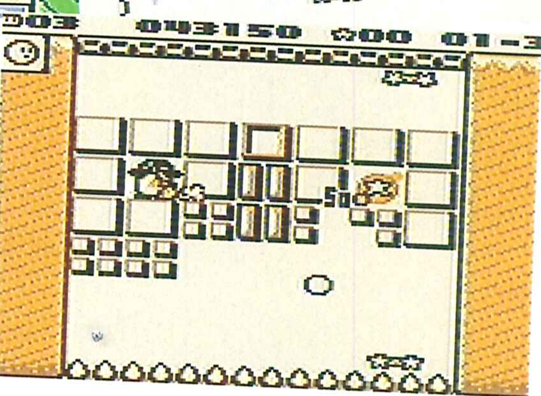



El encanto de Kirby, desde el principio. Un mundo de fiesta, plagado de detalles divertidos, es el comienzo de un delirio súper adictivo en el que Kirby hace de bola y los ladrillos, de enemigos. Como un 'Arkanoid' a lo moderno.



El **REY** volverá a impactarnos con este **destroza-ladrillos** bestial.



# FINAL FIGHT 3/ *Vuelve el gran clásico de Capcom*

El alcalde Haggar lo veía venir. Las voces que clamaban por la tercera parte de 'Final Fight' eran cada vez más fuertes, y eso sólo podía traerle problemas. Ahora tendrá que salir a solucionarlos.



Esta es una de las máximas novedades que tendrá 'Final Fight 3'. No nos referimos a la gorra del macarra de la izquierda, sino a la magia que le está lanzando Guy. Cada personaje podrá hacer varias mientras le dure la barra de energía de abajo.



La intro os pondrá al día del argumento: Metro City, la ciudad de Haggar, volverá a estar revuelta. La culpa será de una nueva banda, la de Skull Cross.



El juego repetirá la fórmula típica de los beat´em-up: avance lateral, peleas cada cuatro pasos con un grupo de enemigos, más avance lateral y al final del todo, un jefe de fase más importante tanto por su tamaño como por la resistencia al fracaso de un medidor de energía que no baja jamás.




Dentro las dos grandes divisiones que podemos hacer en el género de la lucha, las peleas uno contra uno y el beat 'em-up, Capcom tiene el honor de haber donado al mundo sendos clásicos: 'Street Fighter' y 'Final Fight'. Si el primero ha conocido ya innumerables secuelas, el segundo va camino de la **tercera entrega en Super Nintendo**, precisamente ésta que os acercamos hoy hasta aquí. A todos los que sigáis de cerca el mundillo de los videojuegos seguro que os resultan conocidos nombres como los de Mike Haggar, Metro City o Mad Gear.

El **alcalde más pintoresco** de todos (¿os imagináis al de vuestra ciudad luciendo coleta, pantalón corto ajustado, tirantes y cuerpazo?) va a tener problemas de nuevo en sus calles. Resulta que en la segunda entrega consiguió acabar con la *banda* de Mad Gear, pero eso dejó sin control a otros ejércitos de macarras indeseables que lucharon entre sí hasta que la banda de **Skull Cross** terminó haciéndose con el poder. Ahora, a nuestro héroe le **volverán a llamar para luchar a brazo partido** contra la delincuencia callejera. Hay quien piensa que sería mucho más práctico llamar a la policía,

## Las calles de Metro City arderán de nuevo



Justicia callejera

El ambiente de 'Final Fight 3' transcurrirá entre calles tan desoladas como ésta, y os hará enfrentaros a puñetazos a un ejército de malhechores y delincuentes de todo tipo.



Pese a lo que pueda deducirse de esta imagen, Haggar no se dedicará ahora a molestar a honestas señoritas. Éstas dos serán de cuidado, y os aseguramos que lo del alcalde es sólo un golpe más.

pero Haggar no suele atender a formalidades y sólo se dejará ayudar por otros **tres personajes** que también serán **elegibles** en el juego: **Guy, Lucia y Dean**.

La fórmula será la que ya todos conocéis: **avance lateral**, un grupo de rivales a los que abofetear cada cuatro pasos, más avance lateral y un **jefe de fase al final del camino**. Puede que a muchos os parezca lo de siempre, pero esta vez habrá algo más: habrá una **segunda barra de energía** que podréis emplear para hacer golpes especiales o, siguen las novedades, un modo similar al de los dos jugadores simultáneos, pero en el que el segundo personaje será controlado por la CPU. Unos cuantos **toques rejuvenecedores** para un clásico del beat-'em-up que muy pronto volverá a poner a cien vuestra consola.



Estas son las fotos de carné de los cuatro personajes que podréis elegir en el juego.



¿Os imagináis al alcalde de vuestra ciudad vistiendo un modelito como el de Mike Haggar y haciendo poses para la posteridad como la del mandamás de Metro City aquí?



El modo 1 jugador os propondrá combates numéricamente tan desiguales como estos dos.

**Con este cartucho, Capcom volverá a hacernos saborear los mejores momentos del beat´em-up.**

Dean, el acompañante de Haggar en esta pantalla, será uno de los nuevos personajes de 'Final Fight 3'. Entre sus golpes especiales, quizá éste tan eléctrico sea el más espectacular de todos.



# Perry: "Lo siento. No habrá más juegos de Shiny en Super Nintendo."

Dave Perry, presidente de Shiny Ent., hombre clave en el mundo del software es, además, viejo amigo de esta casa. Tras el lanzamiento de su obra maestra para la Super, 'EWJ 2', queríamos conocer su opinión sobre los nuevos tiempos, saber en qué anda su equipo, Shiny, y de paso averiguar si ya han alcanzado algún acuerdo con Nintendo para programar en 64 bits. Así nos habló.

Dave Perry es presidente de Shiny Entertainment

**Nintendo Acción: ¿Cómo ha funcionado EWJ2 en Estados Unidos?, ¿y en Europa?**

**Dave Perry**: Se ha vendido realmente bien. Se nota que hay una buena cantidad de fans de Earthworm Jim en el mundo. Creo que pronto se estrenará la serie de televisión, con la lombriz de protagonista, en Europa.

**NA: ¿Estáis trabajando en una versión para Game Boy?**

**DP**: No, sólo hay un juego de EWJ para la portátil. EWJ2 reúne un buen número de estilos como para que quepan todos en la pequeña GB.

**NA: ¿Tenéis en desarrollo algún juego para Super Nintendo en este momento?**

**DP**: No habrá más juegos de Shiny en Super Nintendo. Lo siento. La Super está siendo sustituida por los jugones, que ahorran para comprarse una consola de nueva generación. Y como queremos que ellos compren también nuestros productos, tenemos que trabajar para estas nuevas consolas.

**NA: ¿Qué impresión te causó la N64 cuando la exhibieron en el Shoshinkai?**

**DP**: Estuve bajo la lluvia 8 horas para poder admirarla el primero.

**NA: ¿Es tan increíble como dicen?, ¿es realmente más potente que las máquinas de 32 bits?**

**DP**: ¡Sí! Es absolutamente impresionante, me gusta y pienso que es el futuro hacia el que se dirigirá la PlayStation 2.

**NA: Y el software, ¿qué te parecieron los juegos?**

**DP**: Impresionantes también PERO caros. Los cartuchos cuestan demasiado; Nintendo debe pensar seriamente sobre una unidad de disco para N64.



"Estuve 8 horas bajo la lluvia para poder ver el primero la máquina de Nintendo."

"Nintendo debe pensar seriamente sobre una unidad de disco para N64."

"Es probable que vendan tres millones de consolas sólo durante el primer fin de semana."

"Pensé que siendo presidente de Shiny iba a tener un jet privado, pero ¡caray!, estaba equivocado."

**NA: ¿Por qué crees que sólo se mostraron dos juegos y el resto tuvo que apañárselas con el vídeo?**

**DP**: Porque ninguno de los juegos estaban terminados. Nintendo necesitará un GRAN látigo para conseguir que sus juegos estén a tiempo.

**NA: ¿Cuál es el juego que mejor impresión te está causando de los que se están haciendo para N64: 'Doom', 'Turok', 'KI', 'MK3', 'Shadows of Empire'...?**

**DP**: Mis favoritos son 'Mario 64' y 'Pilotwings'. 'Killer Instinct' y 'Mortal Kombat 3' se han quedado algo anticuados. Mario y Pilotwings son juegos completamente nuevos.

**NA: Hace tiempo se publicó que Shiny estaba negociando con Nintendo su incorporación al Dream Team?, ¿es cierto?, ¿estáis programando para N64?**

**DP**: Fuimos a proponerles un juego, pero les dijimos que no queríamos que saliera en cartucho. Probablemente lo reconsideremos cuando aparezca la unidad de disco.

**NA: ¿Tenéis algún sistema de desarrollo para N64?, ¿qué posibilidades ofrece?**

**DP**: No, aún no tenemos ninguno. Y si lo tuviéramos, estaríamos obligados a no hablar de él.

**NA: ¿Qué opinas de las fechas de lanzamiento que ha dado Nintendo para N64 en Estados Unidos (30 septiembre) y Europa (30 Octubre en España)?**

**DP**: Que es sólo posible. Que no habrá demasiados juegos terminados para esas fechas.Y que, repito, sin embargo es posible

**NA: ¿Por qué crees que se están produciendo tantos retrasos en el lanzamiento definitivo?**

**DP**: Porque realmente es complicado lanzar máquinas sin una buena cantidad de juegos que respalden. Un juego de Mario no es suficiente.

**NA: ¿Qué te parece que los juegos que salgan para N64 tengan que ser exclusivos para la consola al menos durante un año?, ¿crees que eso está echando para atrás a algunos desarrolladores importantes?**

**DP**: No, en Nintendo saben lo importantes que son los buenos juegos y se mostrarán flexibles cuando se hable de éstos. Además, ellos cambian con el tiempo (incluyeron sangre en Mortal Kombat . De todas formas pienso que esta decisión no supondrá que los juegos realmente GRANDES no aterricen en N64.

**NA: Nintendo dice que va a vender más de 3 millones de consolas en Japón...**

**DP**: Probablemente vendan esa cifra durante el primer fin de semana. Los chavales japoneses me dijeron que iban a permanecer el tiempo que hiciera falta guardando cola para comprar la máquina.

**NA: Y los 16 bits, ¿qué le pasará a la Super en adelante?**

DP: Creo que a lo largo de los próximos tres años irá desapareciendo lentamente. Y que todos dejaremos caer unas cuantas lágrimas.

**NA: Cambio de aires. Se comenta que hace poco que os habéis desligado de Playmates, ¿es eso cierto?**

**DP**: Playmates venderá el juego que estamos diseñando para PC, 'MDK', en Canadá y USA, e Interplay hará lo propio en el resto del mundo. No son más que rumores.

**NA: ¿Habrá EWJ3 en N64?**

**DP**: Quizá, ahora, resulte una buena idea. Ya veremos.



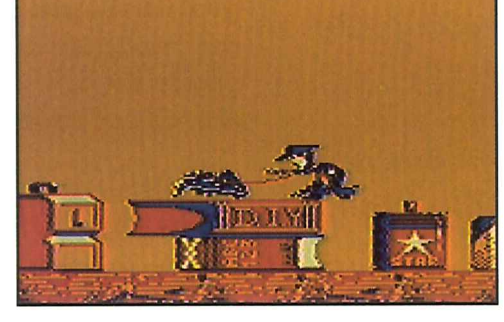
## Lo que IMPORTA es el EQUIPO. Y en SHINY se compone de...

*Vistazo a la izquierda. Ese señor con gafas se llama **Nick Jones**, es el director de programación y programador de EWJ & EWJ 2 para Super Nintendo. A su lado, de perilla desquiciada, **Doug TenNapel**, animador y creador de Jim. En el centro, **Steve Crow**, uno de los artistas responsables de los decorados de ambos EWJ. Detrás de Steve, perilla correcta y camiseta negra, pisa **Andy Astor**, programador del resto de versiones de 'Earthworm Jim'. Con gafas negras y algo agachado, **Tom Tanaka**, responsable del diseño de mapas, niveles y enemigos. En pie, camiseta firmada, **Peter Ball**, manager de marketing de Virgin (él les ayudó a ser millonarios: un gran chaval). Y a la derecha extrema, cara de mal chiste, **Nick Bruty**, director de arte, animador de Ripleys y Dan Dares.*

## TOY STORY/ *El peliculón de Disney, pronto en tu portátil*

# Te llevarás a cualquier parte a tu vaquero favorito

Tercer ciclo 'Toy Story'. En pantalla grande, alucinante. En tu Super Nintendo, con la pantalla algo más pequeña, glorioso. Y ahora, mejor, en breve, ¿cómo quedará en una pantalla algo reducida pero que se lleva un montón? Unas cuantas pistas en las líneas que vienen.

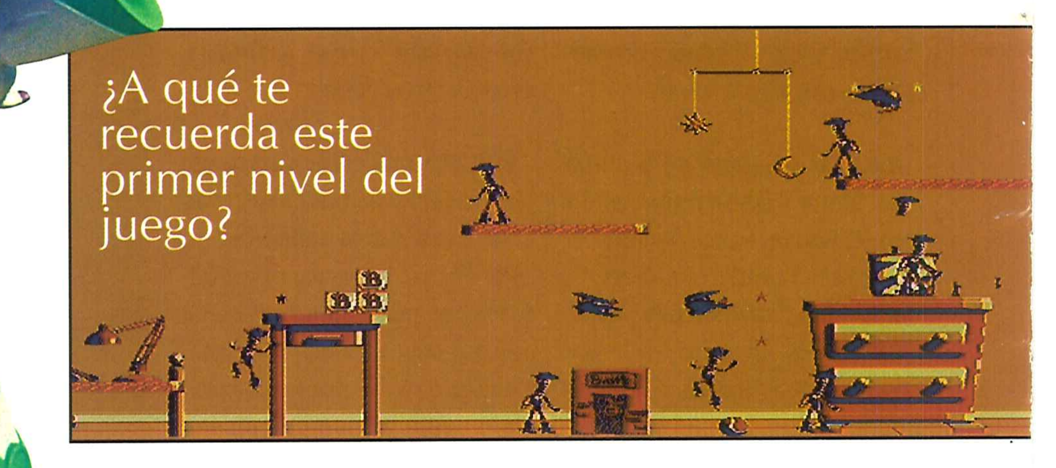




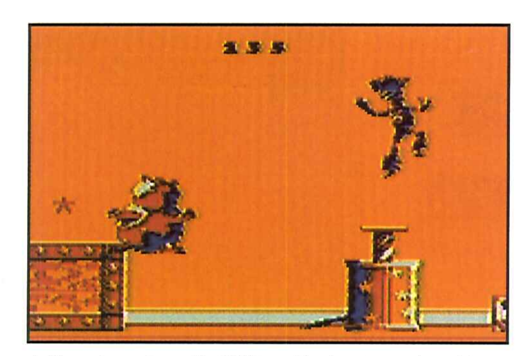
El caramelo 'Toy Story' ha caído a pachas en manos de **THQ y Tiertex**, la pareja de oro en Game Boy, responsable de las versiones de **'NBA Live 96' y '1996 Olympic Sports'**. Disney sigue en la cabecera del cartucho, de frente según se entra, lo que pasa es que el bocado pequeño ha girado en pos de manos más experimentadas. ¿Y qué han hecho estos chicos con una cosa así de golosa? Nos da en la nariz que, por lo pronto, **copiar** (lo que ya es elocuente). Y luego, en vista de que no se puede pasar, así tan de sopetón, de 16 a 8 bits, de miles de colores a 4 tonos, digo, en vista de eso, han jugado a **interpretar**.

Lo de copiar se refleja rápidamente en la estructura de las fases, en la apariencia de los gráficos, en la idea de **mantener fidelidad a la película**. Todo eso se revela desde el principio como queriendo dejar un regustillo a **capacidad sin límites** que le viene de perlas tanto a la GB como a THQ. Lo de interpretar se deduce, y no os hagáis un lío, de todo lo anterior. Las **fases serán clavaditas** (los adornos de la habitación incluso estarán dispuestos en el mismo esquema), pero **perderemos las de conducción** a lo Micromachines, y además tenderán a ser **más largas, más complicadas**.

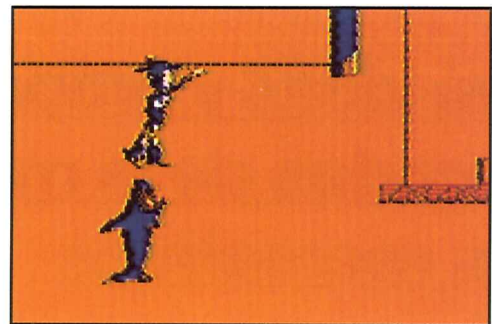
Los **gráficos de los protagonistas** se asomarán **igual de grandes** que en SN (proporcionalmente, claro), pero olvidarán detalles, pixels y secuencias de animación. Lógico por otra parte, ¿no? Los **decorados se secarán un poco** y perderán algo de magia, entendemos que con el aliciente de hacer la cosa **más jugable**, más rápida. La **dificultad**, ya que seguimos comparando, no variará: sobre todo si tenemos en cuenta

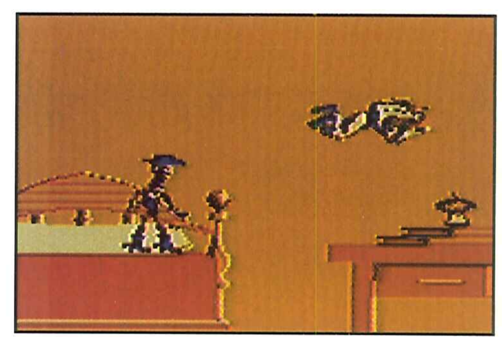


¿A qué te recuerda este primer nivel del juego?

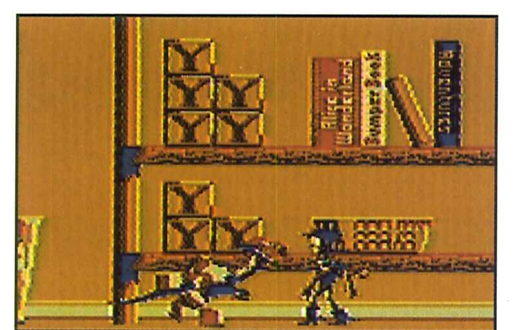


A diferencia con la versión SNES, aquí los juguetes se detendrán en la plataforma de lanzamiento. Así lo tendréis más fácil. Eso sí, el tiempo seguirá siendo vuestro enemigo.



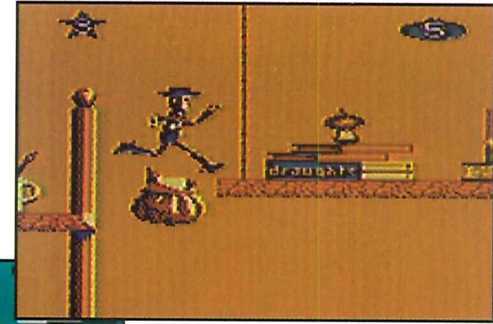


Comienza la carrera. Buzz saldrá disparado y al frente espera una sucesión de saltos en la que sólo habilidad y un buen uso del látigo podrán garantizaros la supervivencia.



¿Otra vez la primera fase? No, qué va. Lo que pasa es que estamos bajo el mismo -prácticamente- decorado, pero ahora tendremos que ir eliminando los obstáculos que no permiten avanzar a Rex.

La idea de THQ y Tiertex ha sido llevar a Game Boy el espíritu de la película. De ahí que hayan trabajado sobre la versión Super Nintendo, que hayan copiado sus aciertos.



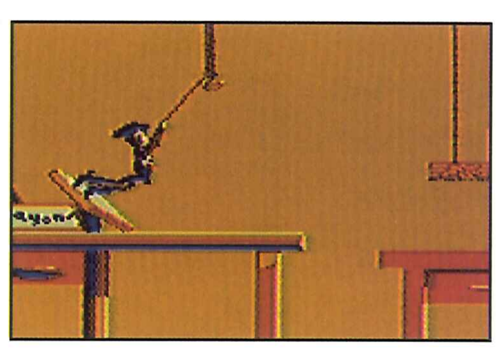
que la mecánica será la misma. Hay, sin embargo, un pero: **no hemos visto un solo enemigo final**. Y la **jugabilidad**, bueno, de eso ya hablaremos largo y tendido el mes que viene.

Para aquellos que aún no sepan nada sobre este fenómeno, permitidnos, los demás, que digamos cuatro cosas rápidas de 'Toy Story'. **Woody, un juguete que cobra vida** cuando Andy, su dueño, no está en la habitación, protagoniza un **arcade de plataformas plagado de humor, acción y rompecabezas.** Con la vista puesta en el guión del filme, tenemos que ayudar a nuestro héroe a salir de las situaciones más originales:**comandar una tropa de soldados de juguete**, **deambular por un burguer con un vaso de coke en la cabeza**...Y todo eso servido con gráficos de **aspecto renderizado**, por dentro, y un tirón de masas, por fuera, que hacen de este cartucho una **inversión segura.**





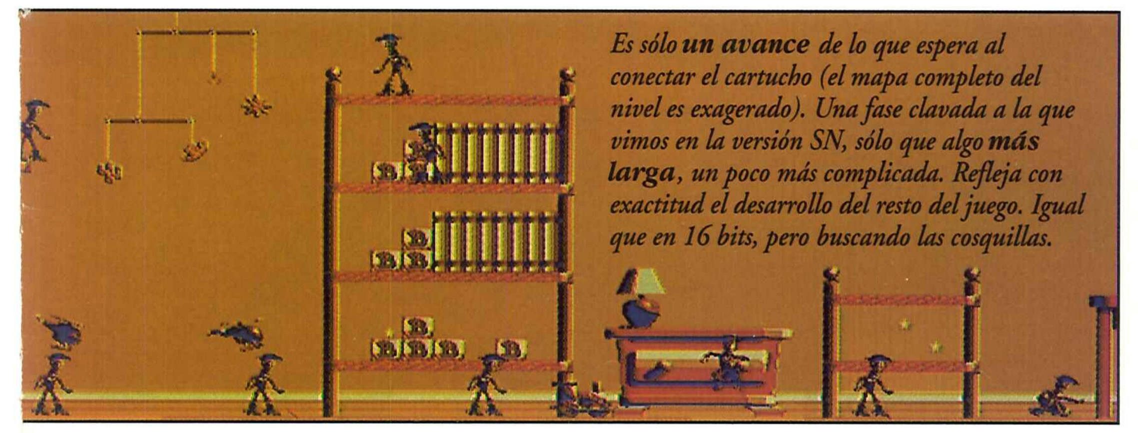
A la izquierda, quizá el momento más difícil del juego. La hora de enfrentarse a un montón de plataformas que se mueven, oscilan, cambian y engañan.



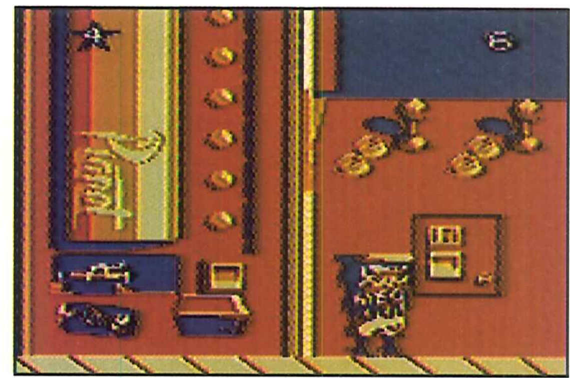
El látigo de Woody será indispensable casi siempre. Lo malo es que os costará horrores dominarlo,y la acción sufrirá una ligera ralentización cada vez que lo uséis para colgaros de los ganchos.



El marco Super GB tendrá un diseño recalcitrante y para colmo de mala idea pixelará un pelín más de lo permitido los sprites de los protagonistas. Cono todo, proporcionará más campo de visión.

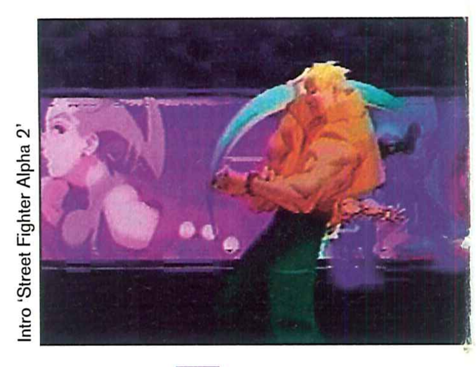


*Es sólo **un avance** de lo que espera al conectar el cartucho (el mapa completo del nivel es exagerado). Una fase clavada a la que vimos en la versión SN, sólo que algo **más larga**, un poco más complicada. Refleja con exactitud el desarrollo del resto del juego. Igual que en 16 bits, pero buscando las cosquillas.*

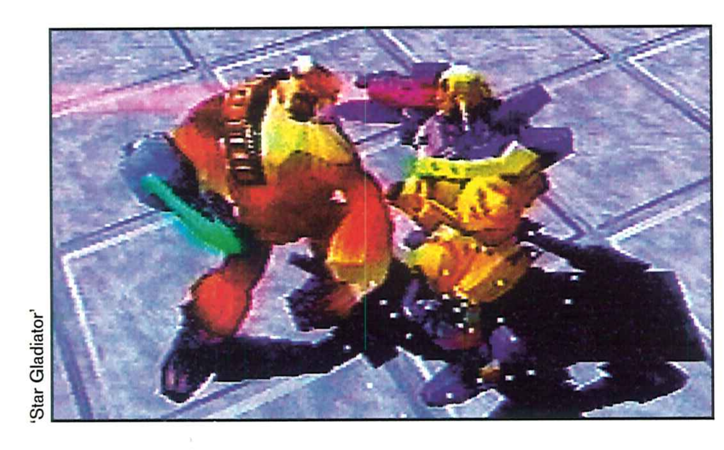


Woody se paseará por el "fast food" camuflado por un vaso de coke. De la versión Super perderemos las piernas de los humanos y el bueno de Buzz hará de enemigo. Detente y una hamburguesa te sorprenderá por detrás.

## Capcom renueva ideas y prepara el asalto a los arcades de la mano de dos potentes recreativas


Intro 'Street Fighter Alpha 2'

# La lucha


'Star Gladiator'

No por esperado resultó menos sorprendente. Capcom volvió a montar el espectáculo en el último AOU de Tokio (21-22 de febrero) con la presentación de sus dos últimos gritos arcade: 'Street Fighter Alpha (Zero) 2' y 'Star Gladiator'. Y decíamos que lo esperábamos, pero habría que precisar que sólo a medias. Estaba cantado lo de SF Alpha 2, mucho menos lo de 'Star Gladiator', una máquina llamada a regenerar el concepto Toshinden y los moldes 3-D.

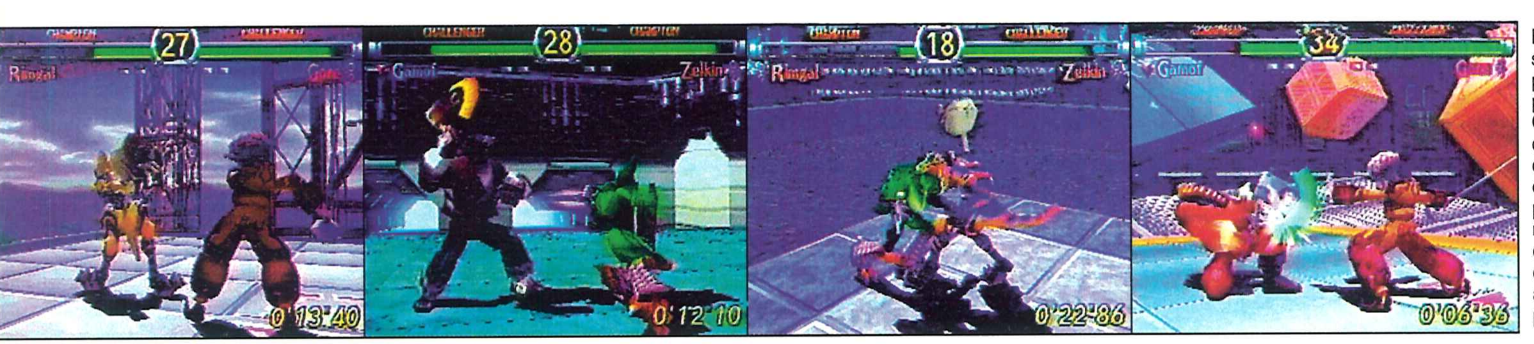


'Star Gladiator'

'Star Gladiator'

'Star Gladiator'

La actividad frenética de las cámaras y los potentes zooms dotan de una velocidad inusitada al arcade de Capcom. Por su parte, la movilidad de los personajes también garantiza una elevada jugabilidad.




El caché técnico es similar al ofrecido por 'Toshinden', pero 'Star Gladiator' se desmarca del juego de Takara ofreciendo unos personajes de rasgos futuristas y combates que se deciden arma por arma. Pasando de puños y patadas.



# que nos viene

## 'Street Fighter Alpha 2' y 'Star Gladiator', entre la tradición de la serie y la regeneración de planteamientos.


'Street Fighter Alpha 2'

Gen, luchador pionero en la serie Fighting Street, regresa al clásico cargado de espectaculares golpes.


'Street Fighter Alpha 2'

No hay muchos cambios con respecto al 'patrón' anterior SF Alpha. Si acaso la inclusión de un brillante sistema de combos 'customizados'.

Circularon versiones *beta* de 'Street Fighter Alpha 2' a finales de año, por los salones americanos y japoneses. Todo muy en secreto, como siempre. A los *testers* les llegó el **tufillo a la serie genuina** mezclado con algunas gotas de aire fresco. Entre ellas, el aterrizaje de **cinco nuevos personajes** (hay un total de 18), cuatro de los cuales ya aparecían en otros arcades de Capcom. **Dalshim y Zangief**, de SF II; **Gen**, pionero de 'Fighting Street'; **Rolento**, uno de los jefes finales de **'Final Fight'**; y **Sakura**, chica nueva en la oficina, fiel representante del **'Kokosei' japonés** (estudiante de la escuela superior, vestida al uso). Como curiosidad, la inclusión de Sakura se apunta a una tendencia japonesa terriblemente en alza: estas chicas estudiantes disponen de dinero gracias a sus trabajos parciales, y se han convertido en **objetivo prioritario de marketing**...

Otra de esas gotas frescas llega por la parte del sistema de combos. En Capcom han llamado a la mecánica **'Custom Combos'**, lo que se resume ofreciendo distintos tipos de golpes en función de la energía que quede en la barra.

'Star Gladiator' es la primera recreativa de **lucha poligonal en entorno 3D** que programa Capcom. 'Toshinden 2', que también salió bajo este sello, fue obra de **Tamsoft**, y en realidad no tuvo el éxito que se esperaba. 'SG' es pues una idea de revancha y también un paso adelante para competir con la saga Virtua Fighter.

La acción tiene lugar en un mundo futurista, con personajes que son **robots, aliens o mutantes** horribles. La pelea no se plantea, como sería habitual, a base de puñetazos o patadas, sino que se emplean **armas**, y cada luchador tiene a su disposición un buen número de ataques. Incluido el que permite **cambiar de forma y tamaño** en cualquier momento.

Técnicamente, las animaciones son muy similares a las vistas en 'Toshinden' y el entorno **3D se genera en tiempo real**. La dinámica es no obstante más movida que en el juego de Takara, gracias a la **hiperactividad de las cámaras** y a la capacidad del **zoom**.

Ambos arcades **no tienen aún fecha definitiva de lanzamiento**. Todo apunta a que podrían estar disponibles a lo largo del verano, en todo el mundo, pero lo cierto es que aún faltan detalles por limar.


'Street Fighter Alpha 2'


'Street Fighter Alpha 2'

Capcom presentó este Alpha 2 durante la celebración del AOU, en Tokio. El arcade fue acogido con notable expectación demostrando que los clásicos nunca pasan de moda.

## BREATH OF FIRE 2/ *Más Rol para las Super españolas*

# Capcom volverá a escena con un RPG de categoría

Que el rol es **un género que cada vez gana más adeptos** en nuestro pais, era algo que parecia saber todo el mundo menos las compañias encargadas de traer los juegos a España. Ahora parece que, afortunadamente, se están dando cuenta de que este tipo de cartuchos tiene tantas posibilidades o más incluso que cualquier otro de alcanzar la cima, y prueba de ello va a ser la llegada de **'Breath of Fire 2'**, el último RPG que sale de las arcas de Capcom.

Aunque vendrá con los **textos en inglés**, y aunque la primera parte de la aventura no la hemos visto por aqui, lo importante es que vamos a poder disfrutar de las **aventuras de Ryu**, el héroe de la aventura, y de las variadas cualidades del juego. Entre ellas se contarán, por ejemplo, un **argumento cuidado** al que distintos secundarios aportarán historias paralelas, la capacidad del protagonista para **transformarse en dragón** y un **sistema de juego basado en la cooperación** entre varios personajes. En el apartado gráfico, la palma se la llevarán el **realismo en el transcurso del tiempo**, que hará que amanezca y anochezca durante vuestros viajes, y el **paso a la visión isométrica** durante las batallas cuerpo a cuerpo. Aún es pronto para daros más datos, pero quedaos con este avance de un titulo que dentro de poco engrosará vuestra colección de juegos de Rol.




Durante los combates, que serán muchos, cambiará la perspectiva desde la que sigáis la acción. Pasará a ser isométrica, mucho más cercana en momentos tan importantes.






La recogida de items, tan importante en un juego asi, será muy peculiar. Habrá ocasiones en que tendréis que pescarlos (como lo ois) de un estanque.

**Capcom vuelve a ejercer de camaleón y tiene todo a punto para el lanzamiento de una de sus obras maestras. Un RPG de calidad que ya ha barrido en los Estados Unidos.**



Uno de los fundamentos del avance será la cooperación entre los distintos personajes que os acompañarán en vuestro viaje. Asi, podréis aprovechar las habilidades del que vaya delante.

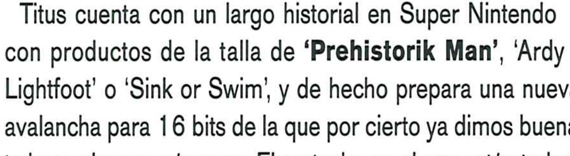


## 64 bits ¿El último del "Dream Team"?

# TITUS FICHA POR NINTENDO Y DESCUBRE SU JUEGO PARA N64

### • Aún queda por publicar el fichaje de dos compañías más: "H2O Ent.", y "Boss Game Studios"

Aunque Nintendo aún no lo ha anunciado oficialmente, ya podemos adelantaros que la **compañía francesa TITUS** ha fichado por Nintendo para diseñar juegos en N64. Según las informaciones que han llegado a nuestra redacción, Titus será la compañía que **cierre filas** en el "Dream Team", si bien aún falta por difundir la incorporación de otras dos empresas: **H2O Entertainment y Boss Game Studios**.



Titus cuenta con un largo historial en Super Nintendo con productos de la talla de **'Prehistorik Man'**, 'Ardy Lightfoot' o 'Sink or Swim', y de hecho prepara una nueva avalancha para 16 bits de la que por cierto ya dimos buena cuenta hace algunos números. El cartucho en el que están trabajando los franceses lleva por nombre **'Crazy Cars'**, y es bastante probable que sea presentado durante el **E3** americano. Seguiremos informando.

---

## rumor ¿Una nueva Game Boy en color?

# NINTENDO PODRÍA ESTAR TRABAJANDO EN UNA NUEVA CONSOLA DE 32 BITS

### • Según todos los datos, la máquina estaría lista para el 97 y se venderia a un precio entre los 100 y los 150 dólares

Un rumor ha empezado a correr como la espuma por los grupos de noticias **de Internet**: Nintendo está trabajando en el diseño de una **nueva consola**. La rotundidad con que llegan estas informaciones hacen pensar que hay bastante de cierto en unos datos que además acumulan argumentos.




Cuentan esos rumores que Nintendo está teniendo **muchos problemas con su Virtual Boy**, que no se vende como se esperaba y que el software para esta máquina es cada vez más mediocre e irregular. Se asegura que la **gran N** ya se ha percatado de sus dos errores en la concepción de Virtual Boy. Uno, que no se puede hacer una máquina portátil que no es portátil, que te aisla del resto del mundo; y dos, que a estas alturas no se puede diseñar una máquina con una **paleta limitada de colores**.

Estos dos detalles, más el objetivo de mantenerse en lo más arriba de la industria del videojuego, podrian haber empujado a Nintendo a diseñar una nueva máquina con unas caracteristicas bien definidas: **portátil, a color y con un procesador de 32 bits**. Pero las informaciones van más lejos. Explican que esa máquina estaria disponible a **principios de 1997** y que su precio de venta estaria entre los 100 y los 150 dólares. ¿Algo más? Sólo que ¡ojalá! fuera compatible con SNES y Virtual Boy.




• ***Se equivocó Infogrames***. *Su 'Tintín en el Tíbet' de Super Nintendo debería hablar castellano y por lo visto sólo llega al sueco, que se parece pero es un poco más frío. Dicen que tuvo la culpa un* ***gazapo en los códigos de producción*** *que se le facilitan a Nintendo Japón para que cargue máquinas... Habrá que ir aprendiendo inglés, porque el cartucho lo vale.*

• ***Bandai lanzará en junio*** *un nuevo y original periférico para Super Nintendo. El* ***"SuFami Turbo System"*** *permitirá conectar dos cartuchos especiales en la ranura de la Super: un juego de Bandai y un 'cassette' para datos. Este 'cassette' proporcionará nuevos mundos en un RPG, nuevos coches en un juego de carreras, en fin, elementos extra. La unidad se venderá en Japón a* ***2.980 yens****, y Bandai planea lanzar* ***30 títulos*** *específicos para este sistema.*

• *Nintendo ha* ***reeditado en Estados Unidos*** *el juego original de* ***Zelda para Super Nintendo****. La gran N satisface así las exigencias de un público que no encontraba el genial cartucho de Miyamoto en ninguma tienda. El juego sale además con el* ***aliciente de su precio. Bastante más bajo*** *que en el estreno.*

• *Uno de los juegos que nos traía locos últimamente,* ***'College Slam', de Acclaim,*** *por fin ha descubierto sus cartas. Según las noticias que han llegado a nuestra redacción, este pedazo cartucho de basket* ***sólo va a salir en Estados Unidos****, donde además acaba de estrenarse la versión Game Boy. ¡Y menuda pinta!*

• *Otra cosa jugosa que ha salido allí y que quién sabe si veremos en estas tierras. La versión portátil de* ***'Pocahontas'*** *ha golpeado las calles bajo el sello de* ***THQ****. Con ese logo llegará también a Inglaterra, así que nosotros no perdemos las esperanzas.*

• *Otra cosa de THQ. Nos han soplado que los de California están convirtiendo* ***'Road Rash' a Super Nintendo****. El cartucho, dice Nintendo Power, llegará* ***durante este otoño.***

## 1996 Olympic Sports / *Llega el cartucho de las Olimpiadas*

La cita con el deporte está cerca. Antes de que suenen las trompetas y empiecen a caer medallas, que sepáis que THQ está a punto de lanzar '1996 Olympic Sports', el primer gran cartucho olímpico para Game Boy.



El tiro con arco será una de las diez pruebas olímpicas que incluya el cartucho. No necesitaréis aporrear los botones para lograr una buena puntuación.

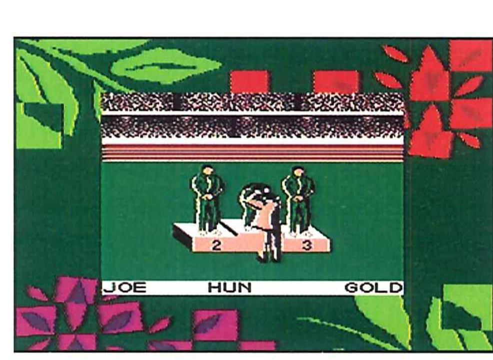
# Un cartucho para forjar campeones

La versión **Game Boy** ya es un hecho. El cartucho de **Super Nintendo va algo más despacio**, pero fuentes de **THQ y Arcadia** se han apresurado a precisar que ambas muestras aterrizarán en **España** a lo largo de **mayo**. Unos meses antes de que chirigotas y presidentes inauguren **juegos de la amistad**.

Desde una **licencia US Gold**, que parece abonada al circuito olímpico, la compañía californiana ha trabajado en un juego que sabrá combinar **espectáculo y jugabilidad**, a la manera de las adictivas recreativas que arrasaban unos añitos atrás. Un tipo **'Track & Field'**, o **'Decathlon'**.

En esencia se tratará de competir **aporreando los botones del Game Boy** y ajustando el control para saltar a tiempo la valla, soltar la javalina o disparar el arco con acierto. Habrá un total de **diez pruebas** que podremos tantear (modo práctica) antes de intentar batir cualquiera de los records reales a los que reta el juego. Antes, por aquello de personalizar, podréis elegir un nombre y una nación de entre los **32 países** que están representados. Y por si sois un poco "vaguetes", la opción **'Customize Game'** os vendrá de perilla: permite seleccionar los eventos y fabricar una **miniolimpiada**.

**Sencillo el planteamiento, eficaz el modo de juego y sorprendente la parcela técnica**. Éstos han sido los argumentos que ha manejado THQ para realizar una versión Game Boy que os asombrará por su brillantez. De ella nos hemos ocupado aquí con más profundidad. En las pantallas y tiras que acompañan al texto observaréis la **calidad de gráficos y animaciones**, el tamaño de los sprites, el **juego de zooms**, y un montón de detalles que sólo podréis saborear cuando el cartucho corra por vuestra portátil. Pronto.



No creáis que será tan fácil ganarse una medalla en las Olimpiadas de THQ. El resto de competidores os lo pondrá duro... tanto como la imaginación del que ha diseñado el marco Super Game Boy.





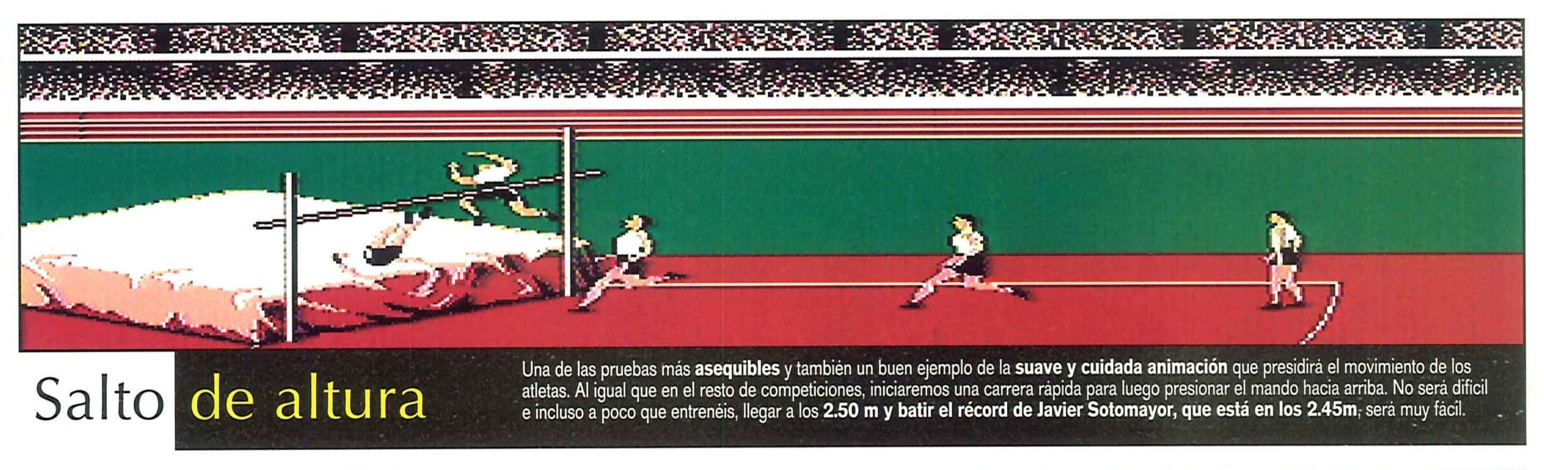

### Triple salto

Esta prueba requerirá que os mováis con **rapidez, habilidad y precisión** en los saltos. Tendrá el mismo esquema que luego veréis en las siguientes competiciones. **Carrera máxima al principio**, y **salto** (diagonal arriba-derecha) medido y continuo. Mejor si llegáis lejos, aunque la caída enseñará una animación muy divertida del atleta. El record de la prueba está en manos de **Johnatan Edwards, con 18.29 m.**



## Salto de pértiga

Sin duda una de las más **complicadas** de realizar de toda la Olimpiada jugable. Habrá que correr como las balas al principio para luego **coordinar al máximo el apoyo de la pértiga** con el movimiento para elevarse sobre la barra. Lo conseguiréis presionando abajo-arriba en el pad direccional antes de volcar la pértiga y justo en el momento de clavarla. El récord lo tiene **Sergey Bubka, con 6.14 m.**



## Salto de altura

Una de las pruebas más **asequibles** y también un buen ejemplo de la **suave y cuidada animación** que presidirá el movimiento de los atletas. Al igual que en el resto de competiciones, iniciaremos una carrera rápida para luego presionar el mando hacia arriba. No será difícil e incluso a poco que entrenéis, llegar a los **2.50 m y batir el récord de Javier Sotomayor, que está en los 2.45m**, será muy fácil.



## 110 m. vallas

Otro de los ejemplos perfectos para valorar como mandan los cánones los espectaculares movimientos de los corredores. Aquí veréis cómo corren, cómo **saltan las vallas articulando las rodillas**, cómo se pegan contra los obstáculos, cómo **caen al suelo** y cómo extienden los brazos y meten el pecho a la llegada a meta. Y todo por batir una marca de **12.91 s.** que está en posesión de **Colin Jackson**.

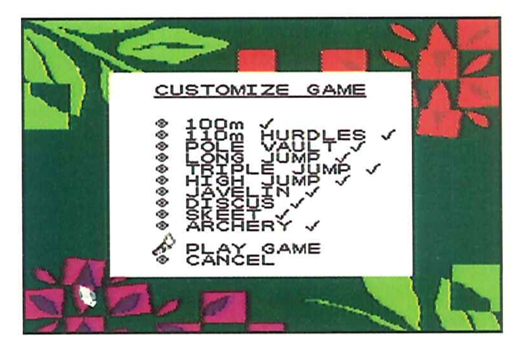
## La cita permanente de U.S. Gold

*En 1992, **U.S. Gold** se hacía con los derechos para convertir emoción olímpica en "eproms" jugables. Editaba **'Olympic Gold'**, un fenomenal cartucho deportivo que celebraba el evento de Barcelona ... sólo en las consolas Sega. Era sólo el principio, porque en las movidas olímpicas posteriores, U.S. Gold ha aparecido siempre como madre de todas las batallas.*

*En 1994, salía a la calle **'Winter Olympics'**, la versión de los juegos de Lillehammer, esta vez también en Super Nintendo. Casi dos años después, salvando la licencia oficial del mundial de fútbol ('World Cup' Junio 94), la casa "de oro" volvía a la carga con un cartucho de plataformas, **'Izzy 's Quest'**, que atacaba las olimpiadas desde otro punto de vista: la **mascota de Atlanta '96** en busca de la antorcha griega. Y ahora, a punto de que los atletas salten a la pista, U.S. Gold le **"vende" la cita a una THQ** que pone cabeza y mente en un proyecto que puede darles la gloria.*



Junto al texto, la prueba del tiro al plato, una de las que exigen mayor precisión. Abajo, la opción 'custom' permite elegir las pruebas en las que queremos competir.






## Cuarto y mitad de Killer Instinct, please

*No es que en Killer Instinct haya tanto desparrame de carne, es simplemente que, en Estados Unidos, las carnicerías han sustituido a las tiendas como punto de venta de Game Boy. Así se conservan tan frescas y encima puedes comprar el kilito de costillas que se te había olvidado. Es broma, ¿eh? Recorte:* **GamePro (USA)**

## Por aquí no era

*Puede que DOOM sea un cartucho muy difícil, pero cuando en nuestro 'Desafío' os pedíamos que nos echarais una mano no nos referíamos precisamente a esto. Y 'esto' es una publicidad de DOOM que ha aparecido recientemente en las revistas francesas de videojuegos. Es algo tenebrosa, pero refleja a la perfección el miedo que te invade cuando juegas.*





CUTTHROAT ISLAND

Software companies are developing more and more impressive games every day, so it's hard to believe that anyone would be willing to take the risk of releasing any less-than-stellar product. Unfortunately, there are always exceptions to the rule, like *Cutthroat Island*. This game is far below even the most average 16-bit game on just about every level. From the formulaic slashing and punching of the fighting sequences, to the dreaded mine cart level (apparently just thrown in to take up cartridge memory), this game is sub-standard.

Perhaps the most distressing element of this title is the overall lackluster presentation. For the most part, every aspect of the game genuinely gives the impression of being an assembly-line project, which is simply unacceptable. With graphics reminiscent of the 8-bit days, mindless enemies and bland environments, *Cutthroat Island* is just plain terrible. I certainly hope the movie is better! GP

The obligatory mine cart level is a tedious ordeal and has no real place in this game.

The two-player action adds a little life to the game, but not much.

| | |
|---|---|
| 4 | GRAPHICS |
| 6 | MUSIC & SOUND |
| 0 | INNOVATION |
| 3 | GAMEPLAY |
| 3 | REPLAY VALUE |

CRAP 31%

## Sin cabeza

*Esto está comenzando a preocuparnos. Vale que pertenezcamos a culturas diferentes, vale lo de nuestro carácter latino, pero, ¡caray! no deja de ser mosqueante que algunas puntuaciones de las revistas extranjeras sean tan diferentes a las que damos nosotros. Fijaos en este 31% que ha merecido 'Cutthroat Island' y nos comprenderéis. Y encima dicen que esperan que la película sea mejor... Se nota que no la han visto. Recorte:* **Game Players (USA).**














## 'Megaman X2' en Internet

*Uno de nuestros recortes favoritos: capturar las mejores escenas de los spots televisivos que pueblan las cadenas japonesas y americanas. El mes pasado fue 'Dragon Quest VI', ahora le toca el turno a 'MegamanX2'. Nueva caída de 'baba' en los presentes. Por el desarrollo del anuncio (breve, pero intenso), que mezcla personalidad Megaman con espectáculo entre tinieblas. Y por lo obvio: salir en la tele significa arrasar. Recorte:* **Web de Capcom.**







## 'Kirby' de las antípodas

*Hemos batido un nuevo record: el cartucho de 'Kirby's Dream Course' que comentamos en estas páginas viene de ¡Australia! Es rosa, formato Pal y sólo se deja jugar en las antípodas. No había canguro dentro, ni koala, by the way.*




## Del 'tío Sam' al 'tío Pepe'

*Para que luego digan que Antonio Banderas es nuestro mayor éxito en las Américas. Mucha película con Stallone y mucho ligoteo con la Griffith, pero que sepa que no es el único. Que en los USA también se interesan por nuestras listas de juegos de Super. Y el caso es que no tenemos ni idea de dónde han sacado este ranking, pero por lo menos es un gran detalle que se preocupen por nosotros. Por cierto, buenísimo lo de 'pretty much simpático'. Recorte:* **Nintendo Power (USA).**

## El Confidencial

*Ni siquiera acontecimientos tan importantes como la* ***boda de Rociíto*** *han conseguido que nuestras decenas de espías aparten su atención de las ocupaciones para las que les pagamos. Sólo gracias a su profesionalidad tenéis ahí abajo ahora esta columna, y no las últimas fotos de la Jurado luciendo floripondio en la cabeza durante la feliz ceremonia. Nuestra enhorabuena para ellos y vayamos al grano.*

*• Si leísteis el número pasado de Nintendo Acción seguro que os llamaron la atención unas imágenes de* ***Orchid y sus "circunstancias"*** *que aparecían en el espacio que ocupa Big N. Pues bien, esas escenas tan calentitas pertenecen a la versión recreativa de* ***'Killer Instinct 2'*** *y parece que también han causado cierto revuelo en el cuartel general de Nintendo. Tanto, que se comenta que los mandamases de la Gran N le han dicho a la gente de Rare que las hagan desaparecer del juego.*

*• Cambiando de tercio, ya nadie niega la evidencia de que el* ***Virtual Boy no está dando los resultados*** *que se esperaban de él. Hasta se comenta (y no es broma) que a* ***Gumpei Yokoi, su creador****, le han asignado un bonito despacho con grandes ventanas en el que su mayor ocupación consiste en hacer pajaritas de papel. En fin, el caso es que Nintendo pretende relanzar su máquina y piensa recurrir para ello a dos títulos de postín:* ***'Starwing'*** *y* ***'Zelda'****.*

*•¿Os acordáis de* ***'Panel de Pon'****? Un puzzle que hace furor entre los usuarios de Super Famicom, del que os dimos una reseña hace algunos números. El juego puede llegar ahora a* ***Inglaterra****, pero de hacerlo sufriría algunos cambios en su estructura. En principio se dijo que podrían aparecer en él los personajes de 'Killer Instinct', pero parece que finalmente será* ***Yoshi el protagonista*** *y que el nombre del juego será* ***'Yoshi's Attack'****.*

*• Otro juego que está en preparación es la* ***cuarta entrega de 'Super Bomberman'****. Esta vez, el bombardero de Hudson posiblemente incorpore una opción para* ***configurar las batallas*** *uno contra uno de forma que podáis limitar el número de items que aparecen al hacer estallar el escenario.*

*Por Javier Abad*

**manga** Mientras 'Ranma 1/2' anuncia su final

# LOS JAPONESES, DESBORDADOS POR EL ANIME

• Masami Kuruma celebra su 20 aniversario como mangaka




Los japonesitos se han visto desbordados últimamente por **tres interesantes sucesos** manga. El primero, un **adiós anunciado** del prolífico «Ranma 1/2». El manga de **Rumiko Takahasi** que ha generado dos series de televisión, varias películas, OVAS y videojuegos, se ha despedido de la audiencia **sin despejar las dudas** que han mantenido al público en vilo. **¿Cómo ha acabado el romance entre Akane y Ranma?**, ¿se han librado Ranma, Gemma, Ryoga, Shampoo y Mousse de la maldición que les convertía en animales? Bueno, pues sí y no. Sí, **Ranma ha aceptado finalmente que le gusta Akane**, aunque no lo reconozca en público. Y en cuanto a las maldiciones, no: la cosa sigue como siempre. De todas formas, tranquilos, **parece que el final de la serie está abierto** y no se descartan nuevas aventuras.

El segundo suceso es el **éxito que está obteniendo** esta temporada una serie que se llama **«Kaitou Saint Tail»**. Cuenta la historia de una **chica de 14 años, Meimi Haneoka**, que tiene un pluriempleo muy especial. Como en su familia tienen poderes mágicos, por la noche **se disfraza y se dedica a robar para ayudar a las personas que su amiga, la monja Seira Mimori, le dice que tienen problemas**.

Tercer acontecimiento: **«B'T X», una serie de Masami Kurumada** («Los Caballeros del Zodíaco»), de la que nos han llegado la serie de televisión y el manga. «B'T X» es el nombre de un poderoso robot con forma de animal mitológico, que esta unido místicamente a su piloto, ya que éste le ha cedido su sangre para animarlo. Una historia potente para un autor que celebra su 20° aniversario como mangaka

**encuesta** Ya se han recibido más de 1.500 llamadas

# SI QUIERES JUGAR A 'MARIO RPG' EN CASTELLANO, VOTA

• Nintendo se está planteando muy en serio lanzar el cartucho en España

La cosa marcha y es muy posible que, de seguir así, Nintendo al final se decida a lanzar 'Mario RPG' en castellano. ¿Que de qué hablamos? Fácil, de las votaciones a las que os convocamos en el número anterior. Si recordáis, abrimos el **teléfono del Club Nintendo** para que vosotros, los lectores, dejarais claro que sí, que **queríais jugar con el cartucho de Square en castellano**. Pues bien, ya se han recibido más de 1.500 llamadas y todos (menos uno, que seguro que era inglés) habéis pedido la traducción del maravilloso juego de Rol que, por cierto, acaba de salir a la venta en Japón. Una delicia, no lo dudéis.

**El teléfono** sigue **abierto**. A ver si inundáis el Club de llamadas. **(91) 319 22 44, de 11 a 19 ininterrumpidamente.**



## rumor Arrecian las especulaciones sobre los nuevos juegos "MK"

# WILLIAMS CONTINUARÁ LA SAGA 'MORTAL KOMBAT' CON UN RPG Y EL LANZAMIENTO DE LA CUARTA ENTREGA

• También podría estar en preparación una segunda película

Lo primero que se afirma, y esto os lo podemos desvelar como noticia, es la salida inminente de las **versiones domésticas de 'Ultimate MK3'**. Acclaim será la encargada de llevar el tema de las licencias, y se apunta que la **entrega de Super Nintendo** podría estar disponible en **mayo** en el mercado americano.

Sobre **'Mortal Kombat 4'**, fuentes cercanas a Williams han dejado caer que la máquina arcade será presentada durante el **AMOA Show** (Dallas, del 26 al 28 de septiembre). El estilo de lucha cambiará a la **tendencia 3D**, con abundancia de **cámaras y zooms**.

Williams podría estar trabajando también en un proyecto secreto que podríamos llamar **Mortal Kombat, el juego de Rol**. A pesar de que aún es pronto para decir nada, lo cierto es que es muy probable que los personajes de Mortal Kombat cambien lucha por aventuras y que todo lo veamos en SN.

Otra cosa que se da por hecha es el **rodaje de la segunda parte de la película** que ya arrasó estas navidades en los cines. La productora **New Line** estaría detrás de las cámaras y esta vez se daría vida a todos, todos los personajes que han intervenido en las sucesivas partes del juego.

## 64 bits Interviene la compañía Nichimen Graphics

# NINTENDO QUIERE REDUCIR EL TIEMPO DE DESARROLLO DE LOS CARTUCHOS PARA N64

• Nichimen enviará tres ingenieros a Nintendo JAPON para prestar soporte técnico

Nintendo ha solicitado la **ayuda de la compañía Nichimen Graphics Corporation** para intentar reducir el tiempo que se tarda en desarrollar un cartucho para N64. Informaciones aparecidas en el diario **"Nihon Keizai Shimbum"** especifican que Nintendo pretende lograr un **reducción de entre el 30% y el 50% de ese tiempo**.

Para asegurar el objetivo, Nichimen ha enviado a tres **ingenieros** a la base de Nintendo en **Kyoto**. La idea es que presten el soporte técnico adecuado, teniendo en cuenta que hay que compatibilizar las herramientas de la compañia japonesa con las especificas para el desarrollo de juegos para la 64 bits.

La compañia Nichimen está especializada en el diseño de **entornos de desarrollo para estaciones de trabajo Silicon**. Cuenta con oficinas en Estados Unidos y Japón, y bajo su sello han sido editados bastantes programas de este tipo, como **N-Geometry, N-Dynamics, N-Render o N-Paint.**

## concurso ¿Quieres participar en la promoción más espectacular del año?

# 'SECRET OF EVERMORE' TE LLEVA GRATIS A JAPÓN

• El sorteo se realizará el 2 de septiembre de este año.

VIAJA A JAPON CON SECRET OF EVERMORE GRATIS.

Agárrate a la silla, porque lo que te vamos a contar va a acelerar tu corazón al máximo. 'Secret of Evermore', el fabuloso juego de Rol que acaba de ser lanzado por Nintendo en perfecto castellano, te puede llevar a ti y a dos amigos a ¡¡JAPÓN!!, donde seréis **los primeros españolitos que jugaréis con la N64**. ¿Y cómo se hace eso? Veréis, dentro de cada caja del juego de Square encontraréis un **adhesivo con el logotipo del juego** y una tarjeta postal explicando la promoción. **Pegad el logo** en el espacio reservado en la postal y mandar la tarjeta al **Club Nintendo**. Participaréis en el sorteo de un viaje a Japón para tres personas con todos los gastos pagados. Pero daos prisa, que el sorteo se celebrará el **2 de septiembre** de este año.






VETE A JAPON A JUGAR CON NINTENDO 64 ¡¡GRATIS!!

Enhorabuena porque no sólo eres el afortunado poseedor del mejor R.P.G. que existe para Super Nintendo, sino que además, tienes la oportunidad de participar en un fabuloso concurso en el que puedes ganar un alucinante viaje a Japón para tres personas, en donde disfrutaras de la exclusiva oportunidad de ser el primer español que juegue con Nintendo 64, la nueva y más impresionante consola de 64 bits de Nintendo. Para optar a este fabuloso premio tendras que pegar el adhesivo de Secret of Evermore que viene en la caja, en el espacio reservado en esta tarjeta y enviárnoslo al apartado de correos que figura al dorso completando todos tus datos personales.

Para cualquier duda o consulta relacionada con este concurso llama al CLUB NINTENDO: 91/319 22 44.

El sorteo se celebrara ante notario el dia 2 de Septiembre de 1996. Bases ante notario.

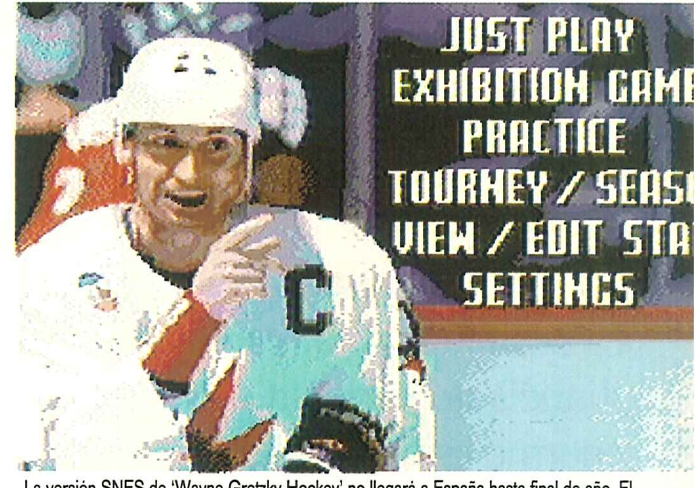
NO OLVIDES PEGAR AQUI EL ADHESIVO QUE ENCONTRARAS EN LA CAJA DE "SECRET OF EVERMORE"

LA AVENTURA MAS LARGA A TRAVES DEL TIEMPO.

Es sencillo. Un logo, una postal con un espacio reservado y el viaje a Japón ya es vuestro. ¡A jugar con la N64!

## WAYNE Gretzky es NOTICIA por las peripecias de su juego de SUPER y los preparativos de la VERSIÓN para N64

# GRETZKY Y NINTENDO, UNIDOS POR EL HOCKEY




La versión SNES de 'Wayne Gretzky Hockey' no llegará a España hasta final de año. El título es de Time Warner, y será Electronic Arts la que se encargue de la distribución.

Puede que no sea demasiado conocido aquí, pero nos aseguran que en Estados Unidos, donde el hockey sobre hielo cuenta sus adeptos por miles, Wayne Gretzky es **toda una estrella del deporte**. Tanto que le llaman 'The Great One' (el más grande) y le contratan para que ponga su nombre y hasta su cara en diversos videojuegos. Hoy nos visita para dejar caer unas gotas premonitorias de lo que será su **'Wayne Gretzky Hockey'**, un título que interesa a los usuarios Nintendo por dos motivos: uno, las peripecias sufridas en la versión para Super, y dos, los preparativos que **Time Warner Interactive** y Nintendo América están llevando a cabo para su lanzamiento en **N64**. Nosotros, como de costumbre, estamos aquí para contaros todo lo que hay.







## ¿A la segunda, irá la vencida para el juego de SNES?

Electronic Arts anunción la salida inminente de 'Wayne Gretzky Hockey' para SNES hace unos meses y nosotros llegamos a incluirlo en nuestras páginas, como es natural. Sin embargo, todo quedó en una falsa alarma hasta que ahora su nombre ha vuelto a surgir en las listas de lanzamientos para finales de año. Aunque en su día tuvimos el juego completo, hemos recibido una versión inacabada en la que los jugadores aparecen en negro. ¿Lo habrán reprogramado? ¿Tendrá alguna novedad?



## Y en 64 bits, ya comienza a patinar



Gretzky es todo un ídolo entre la juventud americana. Casi como una estrella del rock, sus fans no dejan de aclamarle fuera y dentro de la pista.



El realismo será lo más importante en N64. De ahí que el punto de partida de este Gretzky para la consola de Nintendo sea el rodaje de movimientos en plena pista.

Time Warner y Nintendo trabajan en el que será primer juego de hockey para N64. Gretzky colabora activamente en un proyecto que tendrá jugadores tridimensionales totalmente renderizados y unas texturas de órdago. Además, se habla de un sistema de cámara inteligente que elegirá la visión ideal. Contará con las licencias de la NHLPA (la Liga yanqui) y los nombres y estadísticas de los jugadores reales. A priori en otoño de este año, estará listo. Antes, en verano ya circulará su versión en recreativa.

# ¿Cuánto cuesta traducir un RPG?

Es realmente fuerte lo que está ocurriendo con los juegos de Rol en España. La moda, la fiebre que ha llegado para quedarse, está pisando fuerte desde que Nintendo lanzara el primer RPG traducido al castellano. La cosa funciona. Pero, ¿habéis pensado en el enorme esfuerzo que supone lanzar uno de estos juegos? Seguro que con este reportaje salís de dudas.

No sabemos si la iniciativa partió de él, pero sí que estamos seguros de que es uno de los más fuertes impulsores de la idea. **Rafa Martínez, Director de Marketing de Nintendo España**, nos contó todo lo que necesitábamos saber sobre los vericuetos del proceso de traducción de un RPG.

## Carreras de éxitos

*'Illusion of Time' rompió el primer molde: ¿por qué no traducir a castellano un juego de Rol? Parecía asequible, Enix estaba dispuesta y se calculó que el público esperaba una medida de gracia semejante. La historia se gestó a principios del 95 y en abril ya estaba resuelta.* ***En un año****, el cartucho ha alcanzado las* ***24.000 unidades****, y sigue sumando...*
*Ya ha hecho su aparición 'Secret Of Evermore'. Se espera más del título de Square. Primero, porque ha crecido la demanda de RPG. Y segundo porque el Rol es aquí más puro que en el de Enix. Venderá* ***35.000 unidades****.*
*Si nos pusiéramos a repasar las cifras de textos que han manejado los dos juegos durante las producciones, contaríamos 939.118 bytes de texto, 83.186 palabras, 797.552 caracteres, 23.454 líneas y 29.185 palabras en el manual.*

Nintendo Acción: **¿Cuál es el proceso de traducción de un cartucho?, ¿cuándo empieza, cuándo acaba, cuánto tiempo transcurre por término medio?**

Rafa Martínez: En el caso concreto de 'Secret of Evermore' y debido al poco tiempo disponible, una traductora ajena a Nintendo España se encargó de la traducción de todos los textos de pantalla. Una vez traducidos, se realizó una primera revisión en Nintendo España.

Los textos, tras la primera corrección, se enviaron a Nintendo Europa para que a su vez se entregaran a los programadores de Square en USA. Square insertó los datos en un eprom, y lo envió a España. Aquí se revisaron de nuevo los textos, se realizaron correcciones y se volvió a mandar a SquareSoft. Este proceso se repitió en cinco ocasiones, hasta que tuvimos la versión definitiva, limpia de errores (versión 0.7), sobre la que se ha producido el juego en versión española.

Todo este proceso ha durado casi **seis meses**.




Cuando supimos que se iba a traducir un RPG, enseguida quisimos enterarnos del proceso. Nos sumergimos en la historia y conseguimos materiales muy frescos y bastante ilustrativos.

NA: **¿Cómo se elige el cartucho?, ¿por qué se traduce un juego y no otro?**

RM: El criterio que prevalece siempre es la **calidad del juego**. Se traduce el que consideramos mejor. Otra variable es la **disponibilidad**: hay juegos extraordinarios que nos gustaria traducir, pero no contamos con el apoyo del licenciatario.

NA: **¿Por qué se traducen sólo los juegos que están en inglés?, ¿por qué no traducir directamente el RPG original japonés?**

RM: Si no se consigue traducirlo del japonés al inglés, es prácticamente imposible que pase al castellano. Simplemente porque nunca llegaríamos a un acuerdo con un licenciatario que no ha querido/podido traducirlo al inglés.

NA: **¿Cuánto dinero se invierte en una ope-**

# Todas las preguntas (y respuestas) que deberías plantearte antes, durante y después de comprar o jugar un RPG en castellano

**ración de esta envergadura?**

RM: En el proceso de traducción, **3 millones de pesetas**. En el de producción, 500 pts más por unidad. En el caso de 'Illusion of Time' se invirtió un total de **12, 5 millones de pesetas**.

NA: **¿Qué parte va a cada compañía, es decir, gana mucho dinero la compañía que ha programado el cartucho elegido?**

RM: Lo que gana la compañia programadora es un **fuerte incremento en sus ventas**. Un RPG no traducido al castellano (versión en inglés) podría vender 5.000 unidades en un año, o no llegar a salir nunca. Traducido al castellano, el objetivo mínimo son **20.000 unidades**.

NA: **¿Qué cifras de ventas son necesarias para rentabilizar el producto?**

RM: Depende del objetivo de ventas, pues en base a este objetivo se marca la inversión en marketing. Por ejemplo, para **'Illusion of Time' necesitábamos vender 20.000 unidades**. En el caso de **'Secret of Evermore', 30.000**.

NA: **¿Cómo se ha vendido 'Illusion of Time' y cuánto venderéis de 'Secret of Evermore'?**

RM: La iniciativa tiene éxito porque la tendencia natural del mercado es **consumir cada vez más RPG**. En un plazo de dos años, el **30% de las ventas** se realizará con este tipo de juegos; ahora es un **9%**. De 'Illusion of Time' hemos vendido **23.500 unidades (Mayo 95/Marzo 96)** y de 'Secret of Evermore' esperamos vender **35.000 unidades (Marzo 96/Marzo 97)**.

NA: **¿Por qué no es una práctica habitual?**

RM: El coste de producción aumenta y eso tienes que estar reflejado en el cartucho con un coste añadido que te puedes plantear de dos maneras: **aumentar el PVP** (y vender menos unidades) o **mantenerlo y deducir tu margen** (vendes más unidades).

• Se siguen dos criterios para traducir un RPG: la calidad y la disponibilidad del producto.

• Nintendo invirtió 12, 5 millones en la producción de 'Illusion of Time'.

Si te decides por la **primera**, aumentar el PVP, el **licenciatario no querrá traducir el juego**. Y si optas por la **segunda**, mantener el PVP, y no vendes las unidades suficientes, **el producto no será rentable**.

Por otro lado, la alternativa segunda (mantener el PVP) acarrea una **fuerte inversión** para alcanzar el objetivo de ventas, por lo que si vendes por debajo de lo estimado la **operación puede ser un total descalabro**.

En todo caso, ya veis que **el riesgo que se corre es elevado**. Y por eso no es un tipo de operación que se practique habitualmente.

No obstante, el planteamiento de Nintendo España se centra en satisfacer la demanda del usuario, y en **España los RPG se quieren en castellano**.

NA: **¿Se van a tomar iniciativas de este tipo en Game Boy?**

RM: Se tomará la iniciativa tan pronto como aparezca un producto susceptible de ser traducido, que además tenga la calidad necesaria para generar una demanda significativa.

```
_MES_1_CA:    WLOCATE 3,6
              WINDOW  13,03,0
              DEFNO      DEF_YELLOW
              DB   'Me llamo Will.',CONT

              DB   'Ha pasado un año desde',CR
              DB   'que fui a la Torre de',CR
              DB   'Babel con mi padre.',CONT

              DB   'Mi padre y su grupo ',CR
              DB   'tuvieron mala suerte.',CONT
              DB   'Yo conseguí regresar a ',CR
              DB   'South Cape...',CONT

              DB   'Sigo sin creer que',CR
              DB   'mi padre haya muerto.',CR
              DB   'Nunca lo creeré...',CONT

              DB   'Cuando crezca seré ',CR
              DB   'un explorador y ',CR
              DB   'veré mundo. ',CONT
```

He aquí parte del fichero original de textos que se empleó para la traducción de 'Illusion of Time'. Enix no tuvo más que implementar este código en el cartucho para que se hiciera "legible".




Los libros de pistas se han puesto de moda con los lanzamientos de RPG en castellano. Tanto 'Illusion of Time' como 'Secret of Evermore' han sido arropados por manuales de gran calidad.

## También pisando fuerte

*Nintendo le ha cogido el tranquillo a la idea:* ***hay que traducir más RPG****. Y eso nos encanta. Lo próximo que debería venir en español se llama* ***'Mario RPG'****, y es una gozada de* ***Square*** *para la Super que ninguno deberíamos perdernos. Así que llamad al Club Nintendo y votad por Mario. Pero hay más planes. Es probable que a lo largo del año que viene, uno de los títulos que os avanzamos en el número anterior,* ***'Dragon Quest III'****, de Enix, aterrice también en castellano. Sabemos de buena tinta que Nintendo está barajando esta opción. Y nuevos que se unen, o que por lo menos se lo piensan. Arcadia está meditando la posibilidad de traducir el peliculero* ***'Dragonheart'*** *para Game Boy. Se trata de una complicada aventura, cargada de diálogos en inglés, que pronto lanzará Acclaim.*




SuPeR sTaRs
SUPER NINTENDO
La magia de Disney se da un BAÑO de alta tecnología
TOY story
LASER
LIGHTYEAR

## Toda la gloria para el sheriff Woody



Woody, un **vaquero de trapo** que ve amenazado su liderazgo en la habitación de Andy (su dueño), es el protagonista del juego. El colega no es que sea un atleta precisamente, y ni siquiera tiene una pistola con la que defenderse, pero se las apaña para salir del paso con bastante dignidad usando su **lazada** de dos maneras distintas: a modo de **látigo** para quitarse enemigos de encima, y también como **liana** en un movimiento bastante más arriesgado y difícil.

### eStá En acCióN

*• Que los juegos con gráficos renderizados comiencen a ser la norma en la Super. Y no la excepción.*

**Con 'Toy Story', las renderizaciones vuelven a visitar la Super. Una vez más, alucinaréis con las posibilidades gráficas que es capaz de ofreceros vuestra consola de 16 bits.**

Cuando estas líneas vean la luz no quedará un solo españolito de a pie que no haya oído hablar (si es que no ha visto ya la película) de 'Toy Story'. Por eso vamos a ahorrarnos presentaciones y protocolos, y vamos a ir directos al juego, que es para lo que hemos venido.

Aunque parezca una obviedad, la mejor carta de presentación de 'Toy Story', el videojuego, son los **alardes tecnológicos** empleados en la película que sirve de inspiración. Más allá del desarrollo de sus fases, si por algo ha levantado expectación este cartucho es por el anunciado despliegue de **gráficos renderizados** que contiene. Después de ver cómo alguna revista extranjera llegaba a preguntarse si éste sería el mejor juego de Super de todos los tiempos a nivel gráfico, se impone volver a poner los pies en el suelo y aclararle las ideas al personal.

Los **32 megas** de 'Toy Story' son, desde el primero hasta el último, el hogar en el que conviven personajes renderizados empleando unos **juegos de sombras y texturas formidables**, con unos **escenarios** que presentan efectos **tridimensionales** capaces de asombrar a cualquiera. Sin embargo, nos parece justo darle a cada uno el mérito que creemos que le pertenece, así que también conviene aclarar que 'Toy Story', más que abrir nuevos caminos en los 16 bits, lo que hace es seguir uno que ya le han marcado, incluso con mayor gusto por el detalle, títulos de Nintendo y Rare como los dos 'Donkey Kong Country' o 'Killer Instinct'. Y que conste que nosotros tan contentos, porque juegos con estos volúmenes en las formas de los protagonistas y estos efectos 3D en los fondos son los que están haciendo crecer cada vez más a la Super.

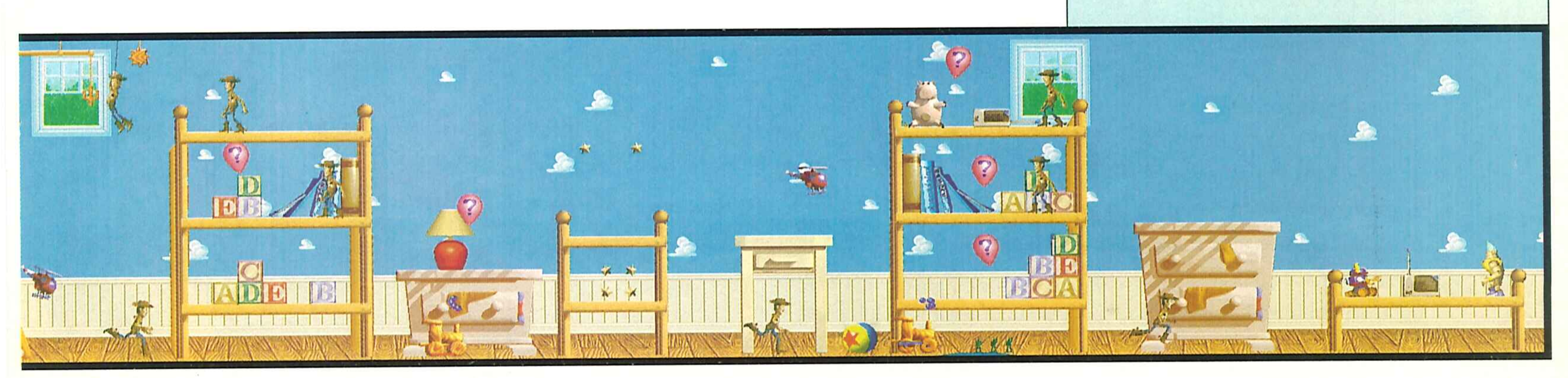
Puestos a jugar, 'Toy Story' se autodefine como un cartucho de **plataformas**, pero hace guiños evidentes a otros géneros en no pocos niveles. Gracias a eso es posible encontrarse con dos **fases de pilotaje** de un coche de radiocontrol al mejor estilo 'Micromachines', o con otra tipo 'Doom' que incluso mejora, sin necesidad de chip FX2, las sensaciones de acercamiento que ➧

### nO eStá En acCióN

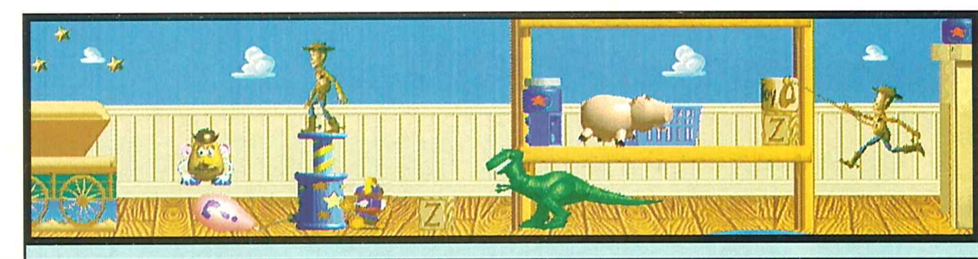
*• Que los programadores no le hayan dado un poco más de vidilla a algunas fases.*

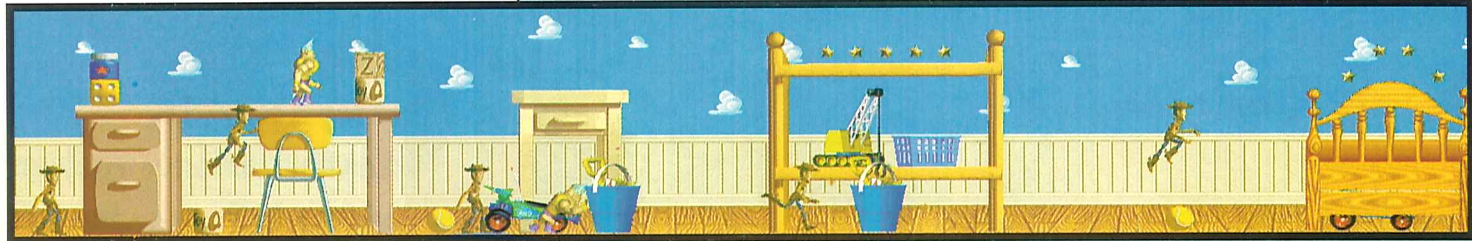
### Nivel 1 That old army game

Bienvenidos a la **habitación de Andy**, donde Woody se pone al mando de un **ejército de muñecos de plástico** que parte en misión de reconocimiento para ver qué **nuevos juguetes** le han regalado al chaval por su cumpleaños. La buena marcha de la operación exige poner al batallón de soldados en movimiento y preocuparse de asegurar las comunicaciones con el frente a través de un par de **"walkie-talkies"** que están colocados en las **estanterías**.







producía la versión para SNES de ese mismo título. Fuera de ellas, Woody se erige en la figura principal del juego corriendo, saltando y utilizando su lazo como látigo e incluso como liana. A su lado está siempre **Buzz Lightyear** en su papel de secundario de lujo, y un montón de juguetes más que reviven paso a paso el **argumento de la película**. Por cierto, que esta obligación de ajustarse a un guión parece haber limitado el **trabajo de los programadores**, que en algunos momentos (pensamos en la segunda fase, por ejemplo) se han quedado **algo cortos a la hora de darle una mayor carga de acción** y adrenalina al juego.

Pero tampoco penséis que esto hace de 'Toy Story' un juego facilón. Al contrario, Disney se ha puesto las pilas en este aspecto. Primero, fabricando **diecisiete fases**, un número lo suficientemente amplio como para justificar su dificultad. Y segundo, otorgando sólo **cinco toques por vida** y otras tantas continuaciones lo que, unido a la ausencia de passwords y a la sequía de items, hacen del **avance un infierno** que os puede tener jugando durante mucho tiempo. Aunque, la verdad, quizá eso sea una ventaja más que un inconveniente...

## Nivel 2 **Red alert!**

¡Algo ocurre! **Andy vuelve a la habitación** y casi no hay tiempo para ocultarse. Una **cuenta atrás** os marca los segundos que tenéis para esconder a todos vuestros compañeros. El objetivo es doble: primero, **meter a Mr. Potato, Rex** y otros en su **caja con la ayuda de un globo**. Después, tenéis que actuar rápido para que el **coche teledirigido** tenga despejado el camino hasta debajo de la cama.

**La mezcla de géneros reclama el protagonismo del juego: plataformas, conducción y arcade se reúnen en 'Toy Story'.**



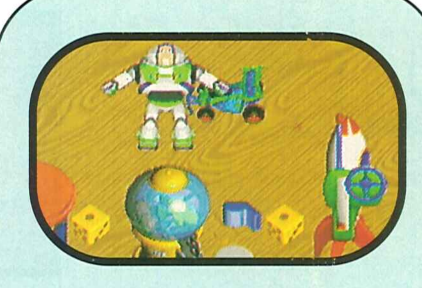
## Nivel 3 **Ego Check**

**Buzz Lightyear**, ése es el nombre del nuevo juguete de Andy. Pero Woody no se deja comer el terreno y acepta el reto de imitar sus movimientos a través de toda la habitación. Seguro que de haber sabido que le esperaban un montón de **saltos, plataformas y pasos peligrosos**, como éste de los tiburones, no se habría metido en un lío así. Un **nivel para habilidosos** que exige mucha precisión en algunos momentos.

## Nivel 4 **Big Boss Challenge**

El **primer jefe final del juego** es una concesión a la galería de los programadores, porque este enfrentamiento no aparece en la película. En realidad, se trata de una **pesadilla de Woody**, que no se puede librar de Buzz ni en sueños. **Esquivar sus disparos y acertarle**, a él y a los planetas que giran alrededor suyo, son la fórmula para seguir adelante.



## Nivel 5 **Buzz Clip**

Primer **cambio de género** y primera ocasión para conducir el coche teledirigido a través de un circuito en plan 'Micromachines'. La dificultad estriba en **recoger las pilas** que os sirven de **combustible**. Al final, Buzz sale muy mal parado.

## Nivel 6 **Revenge of the Toys**

A los muchachos no les ha sentado nada bien que **Woody tirase a Buzz por la ventana**, así que es hora de que el vaquero ponga pies en polvorosa. El **escenario** es prácticamente el mismo que el del **primer nivel**, pero en esta ocasión se trata de ir **abriéndole paso a Rex**, vuestro único aliado en estos momentos, y de encontrar cada vez el camino hasta el siguiente obstáculo.

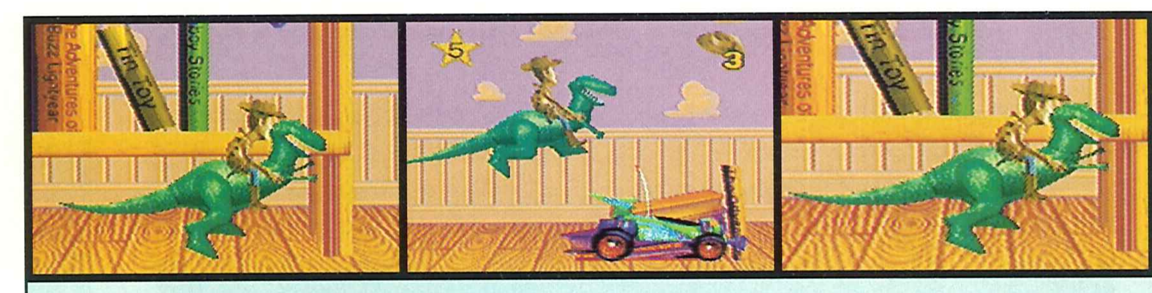


**Aunque Woody es el personaje principal, por los diecisiete niveles desfilan todos los secundarios de la película.**



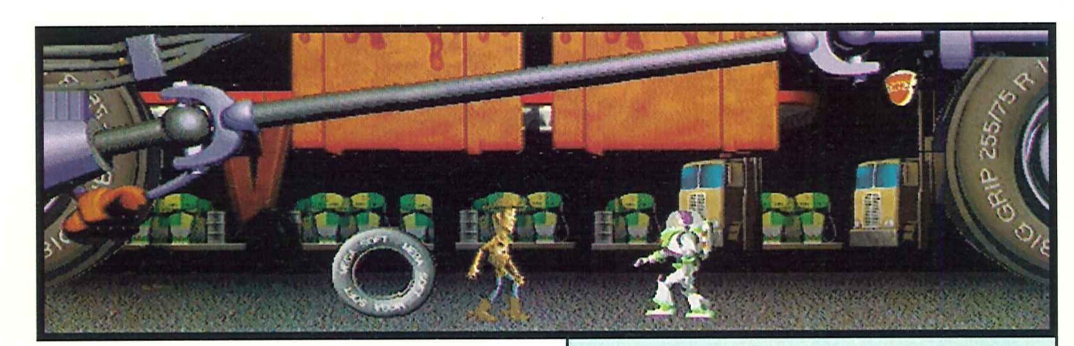



Es el peor momento de la relación entre Woody y Buzz. Pero llegar a las manos no les servirá de nada cuando de lo que se trata es de volver a ver a Andy, quien va a emprender un largo viaje.



## Nivel 7 Run Rex, run

El nombre del nivel os indica la táctica: **toma el dinosaurio y corre**. El **scroll** se desplaza ahora a **toda velocidad** y apenas hay tregua entre un enemigo-obstáculo y el siguiente. Rex (vosotros) tiene que aprender a **frenar a tiempo y a saltar** en el momento justo para esquivar el ataque de los ex-compañeros.



## Nivel 9 Food & Drink





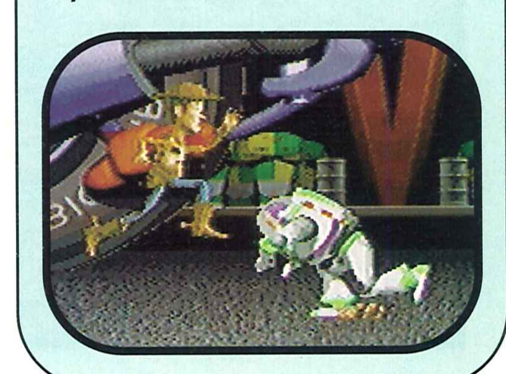


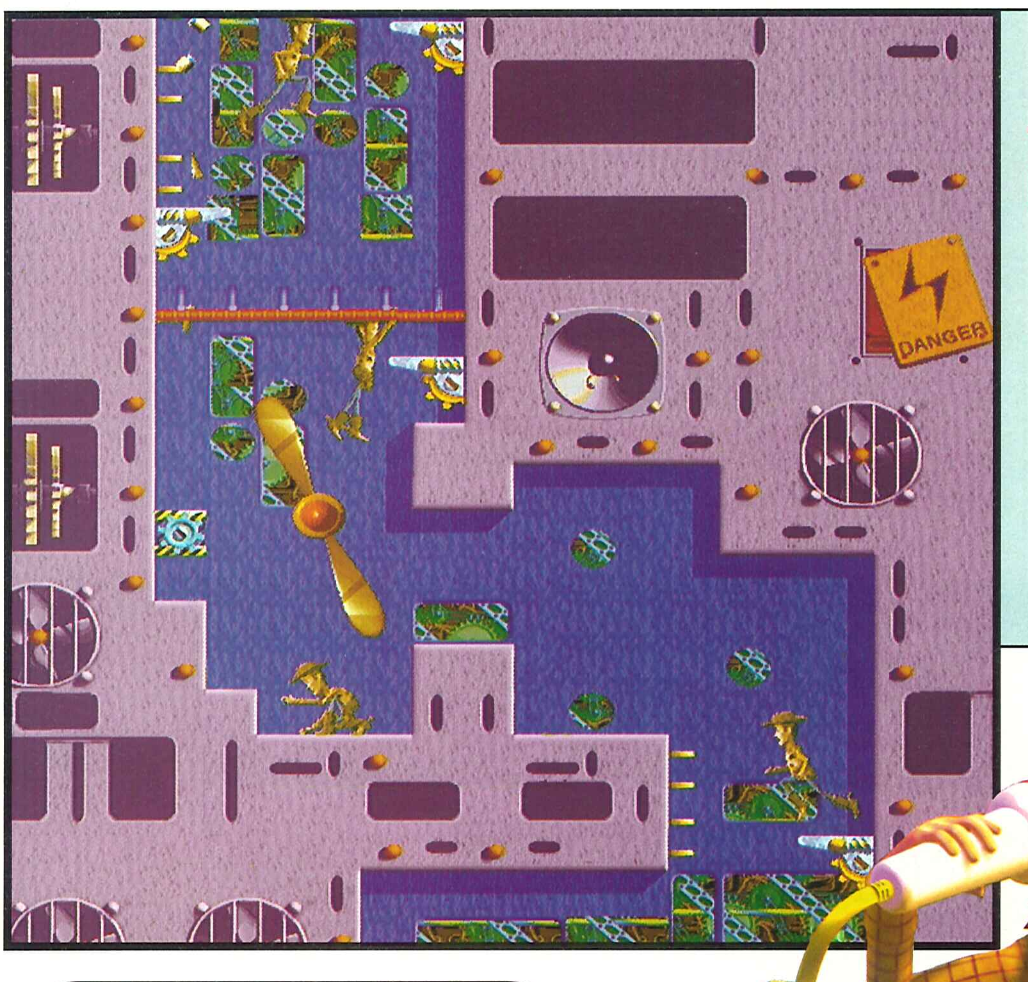
Andy ha ido a cenar a *Pizza Planet*, así que allí se dirige nuestra pareja escondida **dentro de un vaso de refresco** y un envase de hamburguesa. Asistís ahora a uno de los **mejores escenarios del juego**, en el que el peligro viene en forma de patatas fritas o perritos calientes que caen de las mesas, está en las latas que salen de las máquinas de bebida y, sobre todo, se acerca andando y con zapatillas de deporte. ¡Son los humanos!



## Nivel 8 Another Big Boss Area

¡Ya sabíamos nosotros que lo de estos dos no podía acabar bien! Esta vez no es un sueño, sino una **pelea cara a cara** en la que tenéis que tratar de **atrapar a Buzz con un neumático** y de esquivar sus dos tipos de ataque: las **embestidas y los vuelos rasantes**.



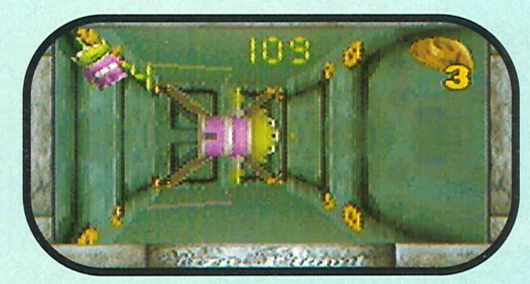


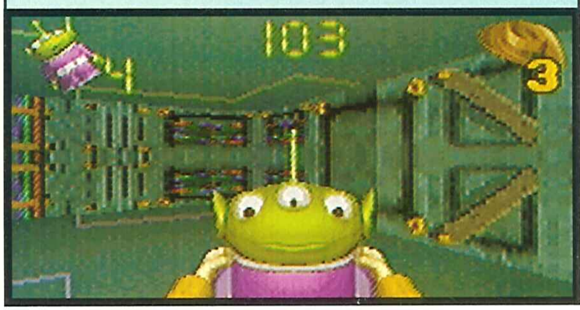

## Nivel 10 **Inside the Claw Machine**

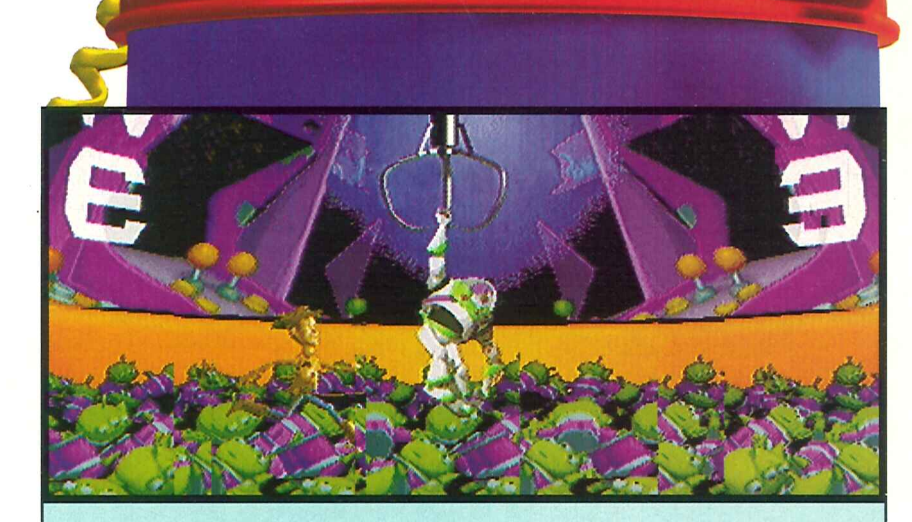
Hemos llegado al nivel más **puramente plataformero** del juego, un recorrido que se desarrolla completamente en el interior de una máquina, entre **hélices, engranajes que giran, soportes** que se mueven añadiéndole riesgo a cada salto y tuercas asesinas que ponen a prueba la **agilidad del vaquero.**

## Nivel 11 **Really inside the Claw Machine**

El arcade de perspectiva subjetiva tipo 'Doom' también cabe en 'Toy Story'. Se trata de **encontrar a 4 muñecos** y llevarlos a un lugar seguro, pero lo importante es que os fijéis en el **magnífico nivel técnico** y la calidad de los acercamientos.



## Nivel 12 **The third Big Boss Area**

El tercer **jefe final** con el que os enfrentáis es el **gancho de la máquina** de muñecos, que intenta llevarse a Buzz. Woody tiene que impedirlo **lanzándole los marcianitos de plástico** en un movimiento con su **látigo** que cuesta bastante llegar a dominar y que hay que **repetir hasta cinco veces.**

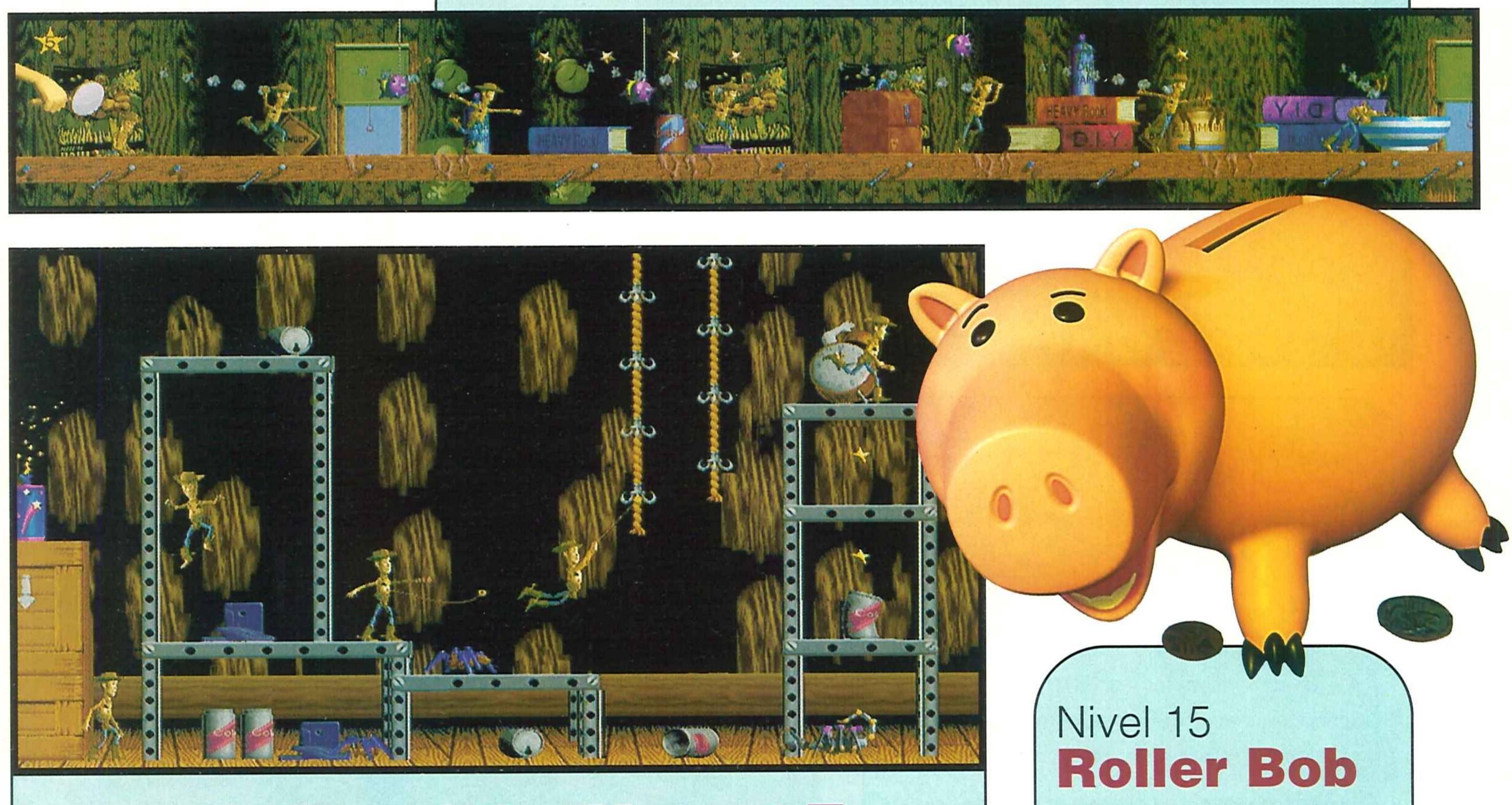



**Fases moviditas, que combinan plataformas y velocidad, presiden los últimos niveles del juego. El desenlace está cerca.**




## Nivel 13 Sid's Workbench O'horrors

¡Horror! Habéis acabado en la **habitación de Sid**, un 'angelito' especializado en **diseccionar juguetes** y crear engendros uniendo partes de sus muñecos. Woody también tiene que soportar las **quemaduras** que Sid le produce con una lupa, exactamente igual que ocurre en la película.



## Nivel 14 Battle of the Mutant Toys

Seguimos en el cuarto de Sid, pero esta vez el reto es usar vuestra **lazada como liana entre estanterías** y peligrosas arañas mecánicas. Al final de este nivel os esperan todas las criaturas de Sid, a las que tenéis que derrotar usando los **golpes de kárate del propio Buzz**.

## Nivel 15 Roller Bob

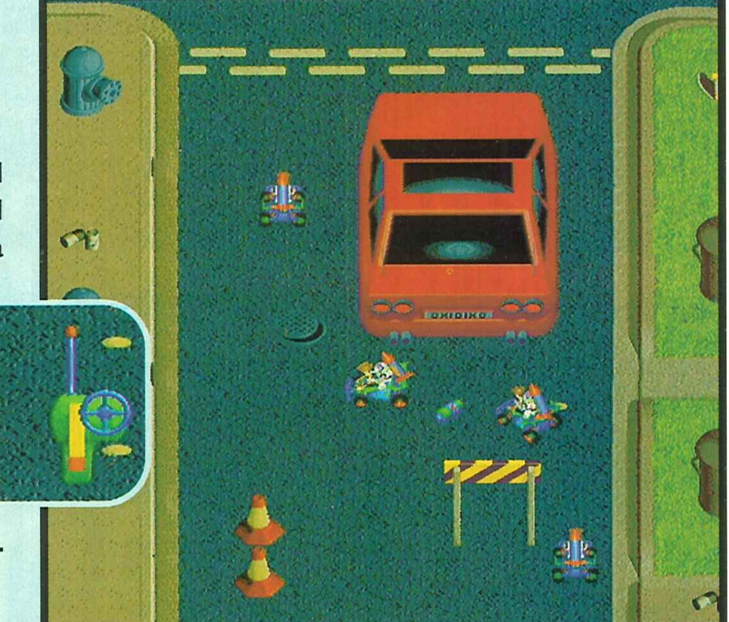
De nuevo llegan las prisas, pero ahora con más razón que nunca. **Scud, el perro de Sid**, ha visto en Woody a su aperitivo ideal, así que nuestro vaquero se pone a los mandos de Roller Bob y comienza el espectáculo: scroll veloz y los **reflejos** del piloto hacen el resto.






## Nivel 16 **Light my fire**

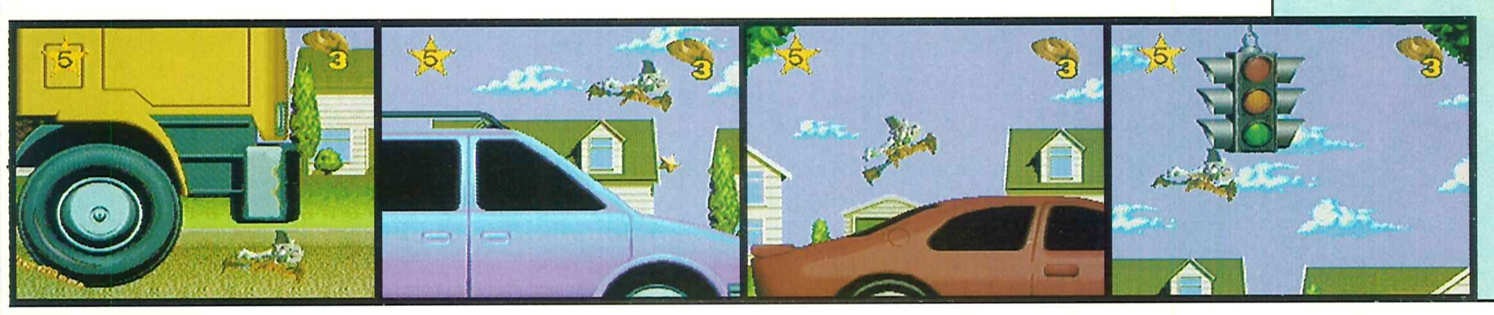
La segunda ocasión para conducir el coche de radiocontrol llega al final del juego. Repetimos la **perspectiva aérea** y la búsqueda desesperada de las pilas-combustible, pero cambiamos de escenario. Ahora ya no estáis en una habitación, sino en **plena calle, con cruces, coches** y demás.



**Al final, el cartucho gana ritmo. Es el perfecto colofón a una aventura que pone los pelos de punta.**

## Nivel 17 **Rocket man**

El último nivel del juego os propone un **vuelo en compañía de Buzz**. Vuelven el **vértigo y la velocidad**, porque ahora, a la persecución del scroll, tenéis que sumarle la **aparición de obstáculos** tales como coches, semáforos y furgonetas. Al final, el coche de Andy deja las cosas en su sitio.



## DISNEY/Traveller's tales

**32 Megas - 5 Continuaciones**
**3 Vidas - 0 Niv. de Dificultad**

**• Tipo de Juego:** Woody es un vaquero plataformero, pero la aventura le lleva a probar otros géneros como el pilotaje o el arcade de visión subjetiva.

**• Desarrollo:** 17 niveles y tres jefes finales. No hay passwords ni forma de salvar el avance: si se acaban las vidas hay que comenzar desde el principio.

**• Tecnología:** Un derroche de renderizaciones, volúmenes, texturas y juegos de luces, aunque los sprites son tan grandes que acaban pixelándose.

**• Duración:** Vuestro personaje apenas soporta cinco toques. Multiplicad eso por el número de fases y el resultado será un juego para durar bastante.

**• Gráficos** Tecnología punta a todos los niveles. Sólo faltan más detalles en algunos fondos demasiado planos. **95**

**• Sonido** Efectos buenos, bonitos y (suponemos) digitalizados de la peli. La música tiene menos cancha. **92**

**• Movimientos** Las animaciones son excelentes, pero los movimientos de Woody resultan algo lentos y limitados. **87**

**• Jugabilidad** Salvo algunos problemas para colgaros con el lazo, el control no presenta mayores exigencias. **91**

**• Entretenimiento** La mezcla de estilos le da variedad a la partida, pero a la acción le falta ritmo en algunas fases. **90**

**• Opinión** Por **Javier Abad**

En otra situación, la **calidad de 'Toy Story'** nos habría dejado con la **boca abierta**. Sin embargo, y por fortuna, la Super cuenta ya con grandes precedentes a nivel de gráficos renderizados, que han puesto el listón muy alto. Pese a eso, la aventura de Woody y Buzz Lightyear no cojea del lado visual (todo lo contrario), sino que **pierde fuerza** por la baja intensidad de algunas fases. Es lo único que le falta para tratar de tú a tú a los grandes del momento.

**• Recomendación**

Para los que no creen en las maravillas gráficas que hace la Super.




**•Alternativas**

Las dos partes de **'Donkey Kong Country'**. Así podréis comparar las renderizaciones de cada uno.

# SuPeR sTaRs

SUPER NINTENDO

## Nos sumergimos, mundo a mundo, en la aventura más gloriosa de Square

# Secret of Evermore









Disfrutar de un **buen juego de Rol** en la Super era un placer reservado hasta hace bien poco a gente con los ojos rasgados que vive a bastantes kilómetros de aquí, o bien a los españolitos agraciados con el don de dominar el japonés o el inglés. Ahora la cosa está cambiando. Seguimos estando más escasos de RPG de lo que nos gustaría, pero ya llueve menos. El chaparrón comenzó a amainar hace unos meses con 'Illusion of Time', y ahora tiene trazas de quedarse en cuatro gotas con 'Secret of Evermore', o lo que es lo mismo, con el segundo título que Nintendo España ha tenido el detalle de traducirnos al castellano.

El juego de la sucursal americana de SquareSoft os invita a **acompañar a un chavalín y su perro** en un viaje a través de **cuatro épocas históricas diferentes**. Todo comienza cuando ambos se meten en un edificio abandonado de **Podunk**, su ciudad, curiosean donde no debían y...unos instantes después han cambiado el cine y las hamburguesas por una inquietante selva prehistórica.

A partir de aquí se desencadena una aventura con todos los ingredientes que cabe esperar de un cartucho de este tipo. Y comenzamos aclarando que pese a que los personajes protagonistas son dos (el chico y su perro), en 'Secret of Evermore' sólo puede participar **un jugador**. Lo que sí podéis hacer es **cambiar el control de uno a otro**, algo que sirve en ocasiones para aprovechar la habilidad de vuestra mascota, que por lo demás os ayuda habitualmente olfateando en busca de items y luchando contra cualquier enemigo. Hay que aclarar también que la energía que importa es la del muchacho, porque hay ocasiones en las que el perro está "dormido" con su contador a cero, esperando a que le reviváis más adelante.



***Allanamiento de morada.*** *Sí, pero legal oiga. Que nosotros sólo entramos en las casas para hablar y buscar items.*

## eStá En acCióN

* *Los momentos de humor son geniales.*
* *El ambiente que crea la música.*

## *Un juego, un* **libro** *y algo* **más**




Ir a la tienda a por un cartucho y volver también con un libro de pistas comienza a ser una tradición en los RPG´s que nos trae Nintendo. Además, esta vez podéis entrar en el **sorteo de un viaje**. Buscad en la sección de **noticias** para enteraros bien de todo.

Hemos hablado de contador de energía, y con eso entramos en uno de los capítulos fundamentales del juego. Vuestro porvenir en la aventura depende en gran medida del estado vital, algo que parece obvio pero que no lo es tanto, porque en esa definición entran desde vuestra **experiencia** y la del perro (a mayor experiencia, mayor cantidad de puntos de vida), al **nivel de ataque** del arma que llevéis (acumuláis distintos tipos de hachas, lanzas, espadas y hasta un bazooka) pasando por las posibilidades de **supervivencia** que os ofrecen los **hechizos** (vais recogiendo fórmulas e ingredientes de hechizos, tanto ofensivos, para dañar a los enemigos, como defensivos, para protegeros de sus ataques o curar vuestras heridas). Todo este aparente amasijo de circunstancias y alguna otra, como los **objetos mágicos** que compráis (néctar, besos de hada, pétalos, etc.) o las **armaduras** que lleváis puestas, se organizan en torno a diferentes **anillos** que aparecen en pantalla siguiendo las premisas de 'Secret of Mana'.

**Rol del bueno, mucho sentido del humor y una banda sonora soberbia llenan las horas que dan vida a esta aventura.**

El avance depende casi a partes iguales de los **diálogos con personajes** que os dan pistas y de vuestra **habilidad en los combates**. Al primer apartado hay que añadir la presencia de varios **laberintos** y otros lugares que requieren soluciones ingeniosas, mientras que en el segundo se incluyen ciertos **enemigos finales** que tienen un nivel de dificultad desigual. Entre éstos, destaca especialmente el enfrentamiento final, que os obliga a luchar contra un montón de enemigos antes de veros las caras con el último jefe. Además, juega en vuestra contra la **ausencia de un marcador de vida de los rivales**. Quizá uno de los defectos del juego, ya que nunca sabéis cuántos puntos vitales les habéis quitado ni cuántos quedan aún.

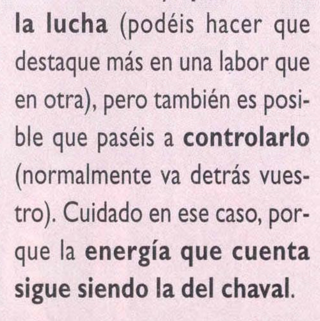
Con 'Secret of Evermore' tenéis Rol del bueno para rato. No es que sea muy difícil, pero su **sentido del humor** y la **amplitud de la aventura** aseguran muchas horas de diversión.

## *Mi* **héroe** *ladra,* **¿y qué?**

Pese a lo que podáis pensar a la vista de estas imágenes, **un perro** (el mismo perro) es vuestro acompañante durante toda la aventura. Lo que ocurre es que **cambia de aspecto** conforme pasáis de una época histórica a otra. Su papel es **olfatear en busca de items** y **ayudaros en la lucha** (podéis hacer que destaque más en una labor que en otra), pero también es posible que paséis a **controlarlo** (normalmente va detrás vuestro). Cuidado en ese caso, porque la **energía que cuenta sigue siendo la del chaval**.



*En la prehistoria*



*En el mundo antiguo*



*En la época gótica*



*En Omnitopia*




## nO eStá En acCióN

* *Que no sepamos cuántos puntos vitales les quedan a los enemigos.*



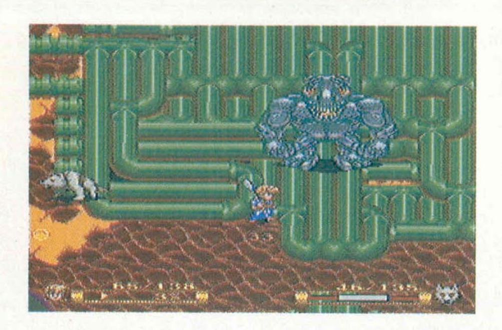
***El monstruo del pantano.*** *Esta serpiente con cara de vinagre es uno de los grandes enemigos del juego. Vive en la ciénaga, y debéis eliminarla si queréis avanzar.*


SECRET of




# EVERMORE

# Secret of Evermore






**Un experto en cine.** *El protagonista del juego ha visto un montón de películas de terror de serie B, y siempre encuentra parecido entre sus peripecias y alguna de ellas.*



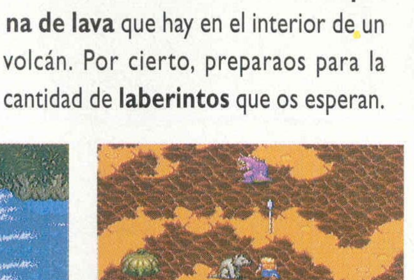

***¡Pero a qué esperas!*** *Para encontrar esa sala tenéis que atravesar un laberinto, accionar un interruptor, abrir una puerta en otro sitio y...otra vez de vuelta al laberinto.*

# Época I: La Prehistoria

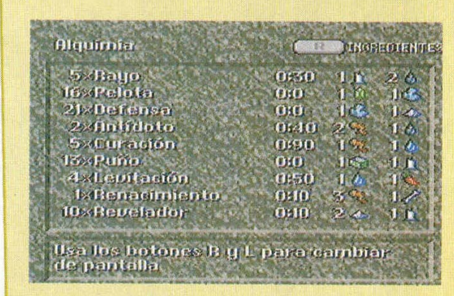


Vuestro primer destino en Evermore es la **Prehistoria**, un lugar en el que entre peleas cara a cara con **plantas carnívoras** y *raptors*, os da tiempo a llegar hasta el poblado de la jungla. Allí conocéis a **Elisabeth "Ojos de Fuego"**, uno de los personajes clave de la aventura, y hacéis vuestros primeros pinitos en labores como **dialogar** con otros personajes para que os den claves sobre dónde ir o qué hacer después, **salvar la partida, recibir y usar los hechizos**, e iniciaros en el **arte del regateo** y de la **compra-venta de objetos mágicos**. Lo malo es que en un mundo tan inhóspito como éste no todo resulta de color de rosa, así que también os toca conocer cómo se las gastan monstruos como **Trax**, el rey de los escarabajos (sí, ése que ocupó nuestra portada hace un par de números) o **Cenagosus**, la serpiente que vive en el pantano. Al final, todo se resuelve en la **máquina de lava** que hay en el interior de un volcán. Por cierto, preparaos para la cantidad de **laberintos** que os esperan.

No son las Grandes
Cuevas de Altamira,
pero a mí me gusta.



## *Una parte de* **cal,** *dos* **de azufre...**




En los **hechizos** está una de las claves de vuestro avance. Los hay de **defensa** y de **ataque**, y vais obteniendo sus **fórmulas** conforme avanzáis. Después, sólo os hace falta **reunir los ingredientes** adecuados para **crear magia.**

Ingrediente
FORMULAS
1× Bellota
13× Hueso
24× Arcilla
5× Hielo Seco
4× Pluma
2× Pólvora
13× Cal
4× Guindilla
11× Aceite
13× Vinagre
35× Cera
21× Cenizas
5× Azufre
16× Cristal
5× Etanol
1× Grasa
2× Hierro
2× Meteorito
1× Setas
5× Raíz
38× Agua

## *El* **señor** *de los* **anillos**

Trabajar de héroe en un juego de Rol no es nada fácil. Hace falta apañárselas con un montón de **items** relacionados con la vitalidad, **armaduras, objetos mágicos**, etc. Y todo a través de un útil **sistema de anillos** que SquareSoft inició en **'Secret of Mana'** y ahora "resucita".













**Plantas carnívoras y monstruos prehistóricos son vuestros primeros enemigos en la aventura.**





**El rayo que no cesa.** *La participación del perro en las peleas contra los enemigos mayores es de gran ayuda.*




**Uno de los nuestros.** *A lo largo de la aventura os encontráis con tres o cuatro personajes clave a los que debéis prestar una atención especial.*



# Época 2: El mundo antiguo

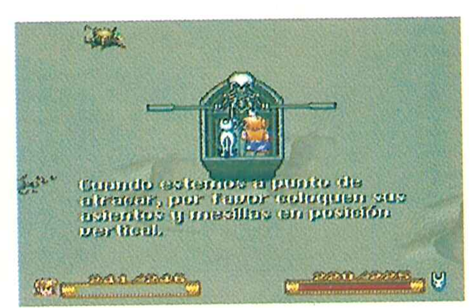
Sin saber cómo ni porqué, resulta que vuestro chico y su perro se ven transportados a la **antigüedad clásica** dentro de Evermore. Bueno, lo de *su perro* es un decir, porque ahora resulta difícilmente reconocible con su nuevo aspecto de **galgo estilizado**.

El centro de la vida en este lugar es Nobilia, una ciudad tan moderna que dispone de un enorme mercado (éste que os enseñamos) en el que podéis comprar y vender de todo, aunque resulta ciertamente lioso hacerlo. Allí os toca luchar en una especie de **circo romano**, y descubrís también que la vida fuera de esta gran urbe no es tan civilizada como pensabais. Los peligros acechan en otros dos puntos de interés: el **Templo de Colosia** y la **Pirámide**, primero porque es casi imposible evitar perderse en sus laberintos, y segundo porque en ellos habitan seres como **Rimsala**, el enemigo final de esta época. Por cierto, nuestros saludos para **Horacio Inundacio**, otro de los importantes de la aventura.

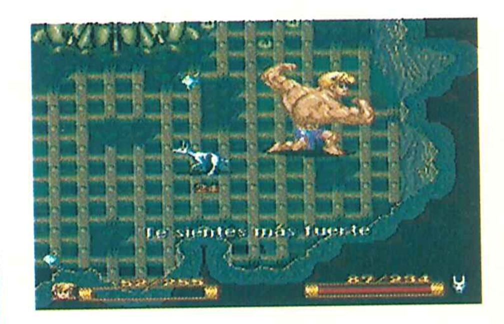
**La clave de este área se encuentra en el interior de dos lugares: una pirámide y un templo clásico.**

## Economía de **mercado**

Al entrar en la ciudad de **Nobilia** os daréis de bruces con este enorme mercado en el que se **compran y venden** todo tipo de objetos que más adelante pueden seros útiles. Aquí podéis conseguir algunas **gangas**, pero lo cierto es que no resulta fácil: se lleva el **trueque** y no siempre tenéis a mano lo que os piden.




**¡Será cachondo!** *Las 'chorradas' que suelta este particular barquero, que os ayuda a cruzar el desierto, son una buena prueba del genial sentido del humor que hay en el juego.*

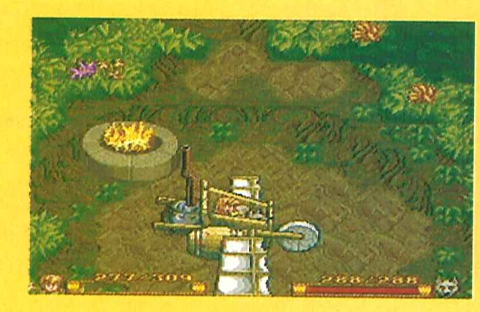


# Secret of Evermore

¡Vaya!, parece que le estáis cogiendo afición a los viajes temporales. Próxima parada: Gótica, el mundo medieval, una tierra que se caracteriza por sus dos ciudades simétricas: **Ebony** y **Torre de Marfil**. En las dos reina Camelia Azul, ¿o sería mejor decir su sombra maligna? Bueno, el caso es que os metéis en líos tan originales como una **carrera de cerdos** (con vuestro propio cerdo), vais a conocer, ¡cómo no!, las **laberínticas mazmorras** de los castillos y, en el capítulo de los enfrentamientos, os las veréis con el **rey de un tablero de ajedrez**, con un **dragón** que luego resulta que está domesticado y hasta con un par de **títeres** malvados. Finalmente, entre viajes de una ciudad a su gemela y viceversa, conocéis a un inventor tan genial que os regala un planeador para viajar por Evermore. ¿Qué para qué sirve? Pues eso ya lo iréis descubriendo vosotros, pero sólo os decimos que las épocas anteriores no están tan olvidadas como parecía.

## Volando vengo, volando voy.

Ya al final de vuestro recorrido por Gótica conseguís que un inventor os preste su **máquina voladora**, gracias a lo cual asistís a unos momentos de vuelo excepcionales con abuso del **modo 7**. Por cierto, el peculiar avión os sirve para viajar de una época a otra.









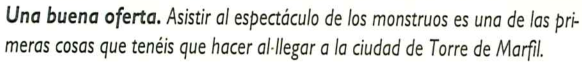




# Época 3: Gótica

**Gótica es como el medievo de los cuentos, con castillos, dragones y mazmorras incluidos.**



***Una buena oferta.*** *Asistir al espectáculo de los monstruos es una de las primeras cosas que tenéis que hacer al llegar a la ciudad de Torre de Marfil.*











***Jaque mate.*** *No es que a nuestro héroe le dé por jugar al ajedrez, es que el rey del tablero es todo un señor enemigo.*




***Yo vs yo mismo.*** *Otro de los enfrentamientos cumbre de Gótica os pone a luchar contra vuestra propia sombra.*

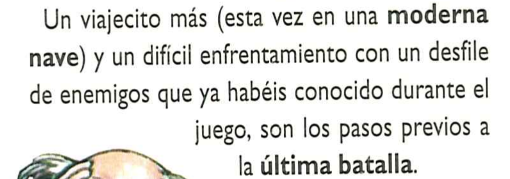


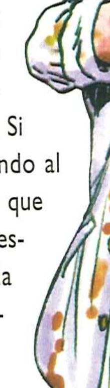
# Época 4: Omnitopia

Fin del trayecto en **Omnitopia**, el lugar que tiene el billete de vuelta para **Podunk**, vuestro hogar de toda la vida. Por cierto, ahora estáis en una especie de **lugar futurista** en el que los trajes de hojalata están a la última. ¡Que se lo digan a vuestro perro!

Toda **Omnitopia** es un laberinto en el que tenéis que estar atentos a cualquier tipo de detalles, **interruptores y códigos de acceso**. Si lo hacéis bien, termináis conociendo al Profesor **Ruffleberg**, un científico que resulta ser el responsable de todo este desaguisado, aunque él le eche la culpa a Sebastrón, a la larga el enemigo final del juego.

Un viajecito más (esta vez en una **moderna nave**) y un difícil enfrentamiento con un desfile de enemigos que ya habéis conocido durante el juego, son los pasos previos a la **última batalla**.



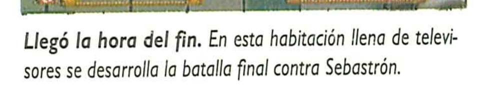




***Y el responsable de este enredo es...*** *Este científico con pinta de loco es el causante del lío en el que os veis metidos. Él inventó la máquina del tiempo que os transporta.*



***Cambio de vehículo.*** *El ambiente de Omnitopia desprende tecnología por los cuatro costados, así que no os extrañe que cambiéis el "cacharro" con el volabais en Gótica por una nave mucho más moderna.*



***Llegó la hora del fin.*** *En esta habitación llena de televisores se desarrolla la batalla final contra Sebastrón.*

**Antes de terminar el juego os espera una larga batalla en la que debéis derrotar a Sebastrón, el jefe final, y a un montón más de enemigos.**

## NINTENDO/SquareSoft

**24 Megas - Cont.: Graba Partidas**
**1 Vida - 0 Niv. de Dificultad**

**• Tipo de Juego:** Hay RPG para dar y tomar. ¿Que cómo lo sabemos? Hombre, tiene diálogos, una historia que contar, puntos de experiencia, magia,...

**• Desarrollo:** Cuenta el viaje temporal de un chaval y su perro a través de 4 épocas históricas distintas, unidas por un mismo hilo conductor.

**• Tecnología:** Sorprendente la cantidad de información que almacena en diálogos, escenarios... Modo 7 y capacidad para grabar 4 partidas distintas.

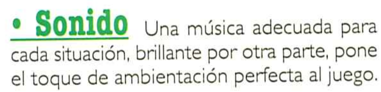
**• Duración:** Si os mantenéis alejados del libro de pistas puede alargarse bastante tiempo. Si tiráis del libro, un par de semanas como mucho.



**• Gráficos** Variados y extensos, aunque no demasiado espectaculares. Los momentos de vuelo son sublimes. **90**



**• Sonido** Una música adecuada para cada situación, brillante por otra parte, pone el toque de ambientación perfecta al juego. **96**





**• Movimientos** Nada nuevo bajo el sol, ni en cuanto a golpes ni en cuanto a animaciones. De todas formas muy bien. **92**





**• Jugabilidad** La dificultad tiene altibajos desconcertantes. El control es bueno y el sistema de anillos, muy práctico. **90**





**• Entretenimiento** Una historia muy bien planteada, narrada y llena de giros, humor y sorpresas. **94**



**• Opinión** Por **Javier Abad**

'Secret of Evermore' parece un **juego mucho más maduro** que 'Illusion of Time' en aspectos como la autonomía del jugador, la **libertad de movimientos** y el crecimiento de las posibilidades vitales del personaje a medida que avanza. Rol puro, sin duda. Gráficamente no es demasiado espectacular, pero la **historia está bien llevada** y, sobre todo, tiene momentos muy *cachondos*, provocados por una **traducción sin complejos.**

**• Recomendación**

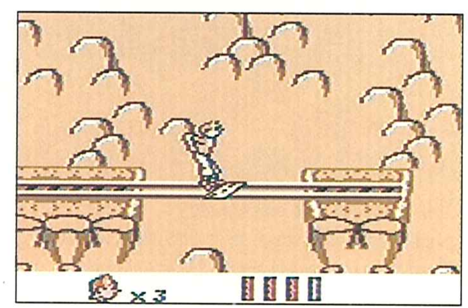
Si eres un fanático del Rol, no se te debe pasar este cartucho.



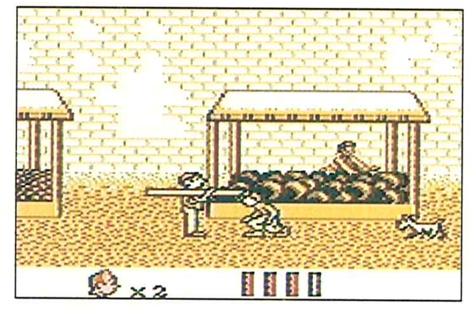
**93**

**•Alternativas**

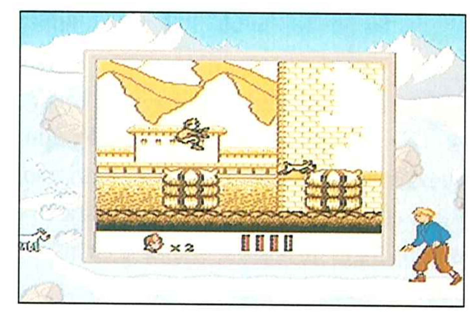
Ésas que todos estáis pensando: **'Zelda'**, **'Secret of Mana'** o **'Illusion of Time'**.



**Entre salto y salto.** *Hay dos tipos de salto: el corto, con piedra en mano, y el más largo. En ambos casos debéis precisar al detalle cada movimiento. Y ojito con los derrapes...*



**La epopeya del mercado.** *Las cosas se ponen difíciles. Aquí se mezclan diálogos, enemigos que acechan, objetos que caen, carreras, laberintos... en fin, una movida.*



**Efecto SGB.** *El Super Game Boy os ayudará a disfrutar de Tintín. Obviando el marco "naif", el campo de visión aumenta y saltar y moverse se hacen más asequibles.*

## De Tintín, sin duda, al cielo

# TINTIN *en el Tíbet*

Todo Tintín en portátil **huele a Tintín en Super Nintendo**. Las presentaciones a lo cómic, antes de cada fase, la estructura (aunque varíen algunos *stages*), el hilo de la aventura, la **agradecida presencia de diálogos (en español**, esta vez sí) y los interminables saltos que sí terminan, pero en el vacío. A **nivel técnico la sensación es positiva**. La silueta a trazos de Tintín es muy creíble, las animaciones son fantásticas (excepto cuando transporta objetos, que nuestro héroe se asemeja más a Luis Ricardo Cantiduvi... que al periodista francés) y el sonido solventa la papeleta de forma inmejorable.

Os adaptaréis enseguida al reducido tamaño de los pixels, gracias entre otras cosas a la **claridad del diseño**, y también pasaréis por alto la **pérdida de detalle en los decorados**. Todo eso se ha compensado con dos factores añadidos, muy clásicos ya en los trabajos de Infogrames y **Bits Manager**, el grupo español curtido en estas lides. Por un lado, el **ajustado nivel de dificultad**, y por otro, lo que llaman **índice sublime de jugabilidad**. Nos explicamos. Ya sabéis que las conversiones a GB de los juegos de Infogrames tienen cierta fama de dificilillas. ¡¿¡Dificilillas?! Pues en la aventura de Tintín han ido demasiado lejos. Vamos, que se han partido el cerebelo para que sólo las manos ágiles puedan disfrutar como Dios manda de semejante sensación. Hay el mismo estímulo que en **'Astérix'**, **'Obélix'** o **'Los Pitufos'**, multiplicado por unas cuantas trabas más, y mejorado y actualizado. **Cuesta saltar** (el control es impreciso), cuesta pasar de fase y cuesta, por triplicado, alcanzar los passwords: pocos a la postre, puesto que no permiten empezar entre fases.

El ticket de Tintín es de los de **primera clase**, en asientos grandes y cómodos, pero el aterrizaje se ha puesto complicado. Un riesgo que hay que correr, si queréis que la **emoción dure una eternidad**.



La aventura. En la montaña, estos animales sólo se mueven si hay comida de por medio. Y si no, a buscarla.

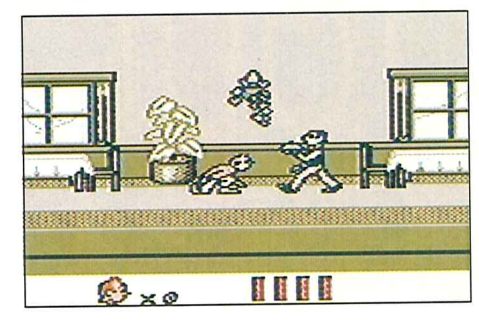


**La fase a nado**. Dos veces tendréis que sumergiros en los rápidos. A la segunda, deberéis sortear estas piedras.

## Hergé firma esta aventura

Antes de cada fase, una **viñeta recreada desde el cómic** se encarga de ponernos en situación. El **viaje en tren, el rescate de Tchang**, el sueño que luego es pesadilla en el que el amigo de Tintín bucea entre la nieve... todos los detalles que luego dan paso a la acción aparecen a cada momento importante para recordarnos **quién es Tintín, qué hace en el Tíbet** y, de paso, con qué nos vamos a encontrar en el nivel que viene. Tan importante como para dedicarle este gran hueco...





**Camareros del mal**. Agacharse ante estos tipos de ida y vuelta es la mejor forma de esquivar sus malas artes. Hazlo y no te pasará nada.

## nO eStá En acCióN

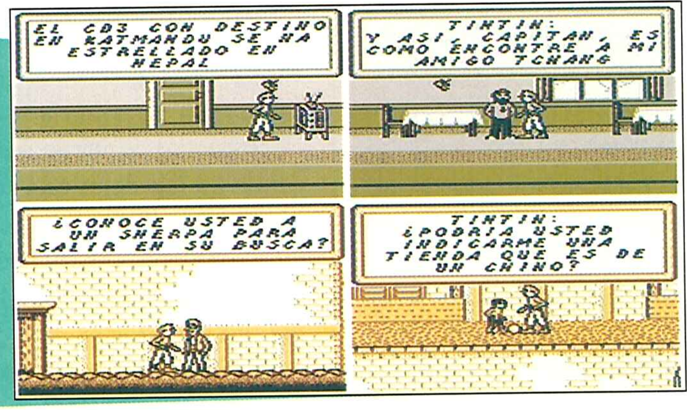
- La dificultad es excesiva.
- Imprecisión en el control de los saltos.

## eStá En acCióN

- Las animaciones de Tintín.
- Las "manitas" de Bits Manager.

## La importancia de decir hola

No hace falta que sepáis lo que hay que decir, sólo **necesitáis saber dónde hay que decirlo y a quién**. Será suficiente para no quedarse atrapado en una de esas fases en las que no hay por dónde empezar. Aquí podéis ver la **búsqueda de Haddock en el hotel** y del **hijo del ceramista**, en el mercado.




### INFOGRAMES/Bits Manager

**4 Megas - Cont.: Passwords**
**4 Vidas- 3 Niv. de Dificultad**

**• Tipo de Juego:** Mezcla básica de plataformas y aventura. Y bordados ambos géneros.

**• Desarrollo:** 14 niveles que siguen la estructura del cómic. Fiel a la versión de Super Nintendo.

**• Tecnología:** Tintín exhibe una buena definición y suavidad en las animaciones.

**• Duración:** Pueden pasar algunos años hasta que decidáis... dejarlo por imposible.

**• Super Game Boy:** Necesario. Mejora la calidad de imagen, amplia el campo de visión y ayuda en momentos puntuales: en los saltos, sobre todo.

**• Gráficos** El sprite en silueta de Tintín queda por encima de un decorado simplón. Muy buenas las escenas entre fases. **87**

**• Sonido** Pone el punto justo de atmósfera a cada situación. Es rápido, vibrante, o puede ser lento, cadencioso... **90**

**• Movimientos** Divertidos en general y bastante suaves siempre. Nos gusta el movimiento de piernas, pero no el salto. **89**

**• Jugabilidad** Es alarmante la falta de precisión en el salto. Se escurre, no llega, a veces se hace muy difícil jugar... **75**

**• Entretenimiento** No importa la de veces que tengas que recorrer la misma fase: siempre te divertirás.




**• Opinión** Por **Juan Carlos García**

Un juego completo, de héroe popular e ingredientes de toda clase. No se le puede pedir más al equipo de Bits Manager. Sacuden las conversiones de Super como maestros, y le dan una vidilla a la portátil que obliga a comprarse una inmediatamente.
Todo huele a Super Nintendo en este Tintín. Es el truco, conservarlo todo y sacarle el mejor partido. La mala leche viene luego, con el nivel de dificultad, y algunos decorados poco *'echaos palante'*.

**• Recomendación**

Manos ágiles y mentes despiertas. Abstenerse impacientes.

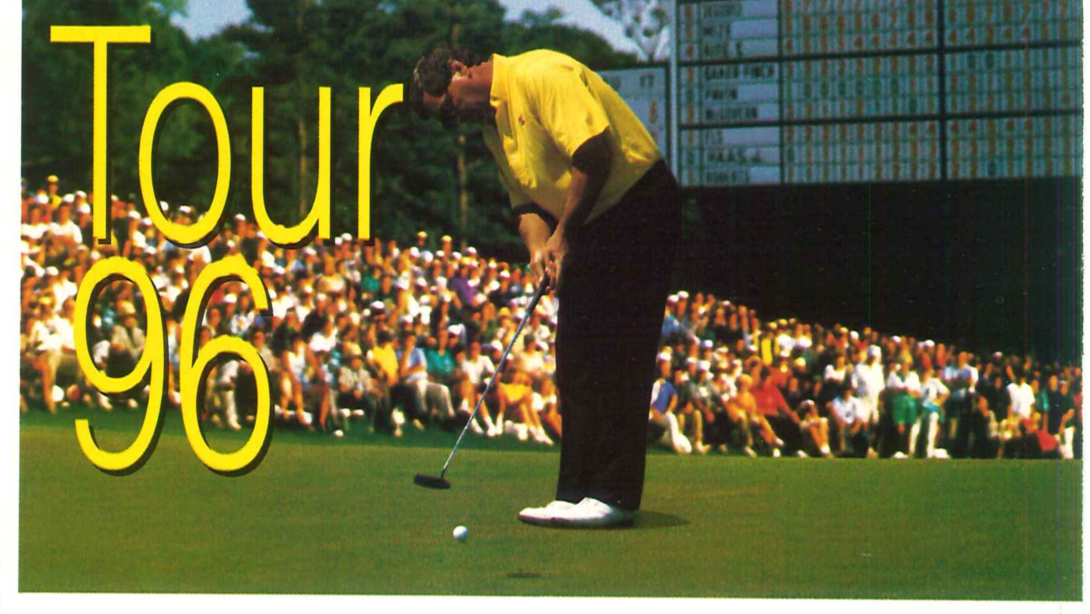



**•Alternativas**

**'Obelix'**, **'Los Pitufos'**, productos de la casa madre que pueden rivalizar con nuestro título.

# No te convertirá en Ballesteros, pero te enseñará a jugar al golf

# PGA Golf Tour 96



THQ carga de nuevo su escopeta deportiva y dispara una conversión del penúltimo título de golf de EA para Sega: **'PGA Tour III'**. La base de 'PGA 96' es por tanto sólida, aunque no tan actualizada como asegura el título, si bien el resultado parte de un doble aliciente: **no hay PGA en la Super desde hace casi cuatro años** y además el título promete.

El cartucho encierra **8 circuitos** del recorrido norteamericano que invitan a jugar a unos cuantos nombres profesionales y a otros que tú manejas (y creas). Hay **7 modos de juego**, tres de ellos de prácticas que nos dejan éstos como desafío: **torneo** (4 vueltas completas al circuito, 60 profesionales y de 1 a 4 controlados por vosotros), **Skins** (de 2 a 4 jugadores compiten por una cierta cantidad de dinero por cada hoyo de los 18 jugables), **Match Play** (1 ó 2 jugadores contra otro o la Super en tres rondas y por el sistema de eliminación) y **Shoot Out** (cuatro jugadores se retan en tres hoyos; cae el que ofrezca una tarjeta más alta).

Una vez que te hayas decidido, vistazo en profundidad a las **opciones**. A los dos grupos: al que permite **automatizar las perspectivas** que se pueden obtener del campo (aérea al principio, la del green y otra que muestra el terreno que sujeta la bola), donde también se marcan los pads en juego; y al segundo bloque, que define **número de jugadores en liza** y apaña la **repetición instantánea**.

La realización en pantalla de todo esto es simple y autosuficiente. Sin alardes. Los **jugadores están digitalizados** y los **fondos son limpios**, se generan en el acto previa pausa eterna antes de cambiar de terreno, y garantizan diferencias entre unas pistas y otras. La jugabilidad sigue el mismo ritmo: **sencilla, sin complicaciones...** La gran ventana de información que aparece abajo pone continuamente en situación. Y aunque el viento es siempre farragoso, tampoco hace falta buscarle cinco pies al gato para disparar correctamente. Basta con no pasarse hacia la derecha en la **barra de fuerza** que aparece al lanzar. Que, ¿te animas?























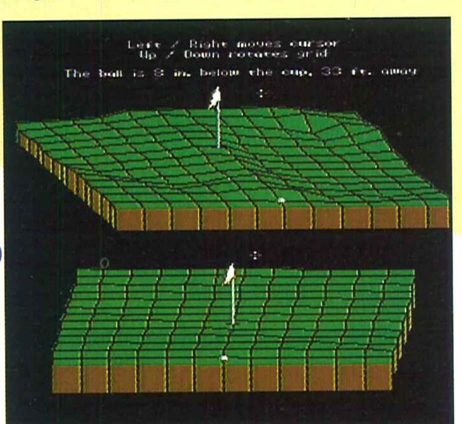




***Ellos son profesionales.** Las caras son tan reales como sus golpes. Infalibles, además. Son los mejores palos del juego, y tú no vas con ellos. Vas en contra.*

## ¿Para qué sirve el "grid view"?

Comoquiera que el verde del "green" es aún menos uniforme que el ídem del calderón, se hace necesaria una **vista radiográfica** que muestre las **imperfecciones del césped** y nos ayude a decidir la fuerza y la dirección que tenemos que imprimir al golpe.
La **"Grid View"** es asequible (pulsa **START y luego VIEW**) siempre que estés en la zona, pero no está bien resuelta (se dibuja lentamente en pantalla) y además obliga a esperar lo suyo antes de que aparezca. Al igual que la repetición instantánea, puedes **seleccionar esta vista al principio** del juego: ve al green, y radiografía topográfica al canto.



## eStá En acCióN

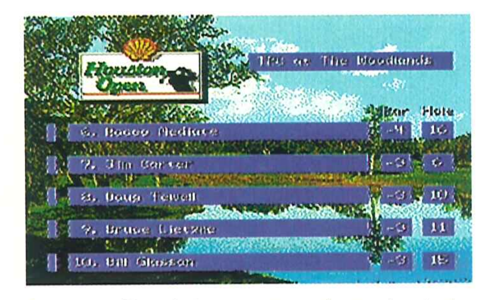
- Los decorados, muy limpios.
- La jugabilidad, que engancha.

## nO eStá En acCióN

- El tiempo que emplea para mover la zona de juego o dibujar el "green".



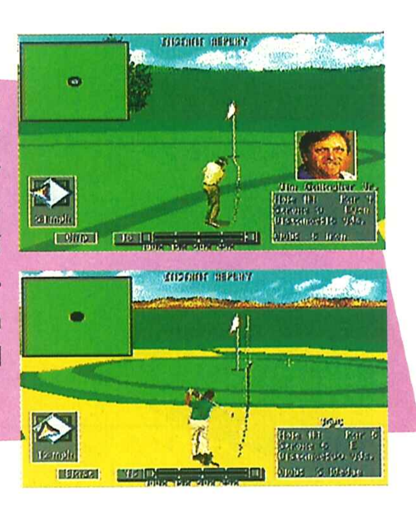

***Vista total.*** *Una de las vistas del juego te mostrará qué clase de terreno pisa la bola. Para que sepas salir.*



***La tarjeta.*** *En cualquier momento puedes acceder a la clasificación del torneo. No te busques en los primeros puestos.*

## ¡Cómo lo han **hecho**!

El cartucho **retiene en memoria** el último golpe realizado. Puedes disfrutar de la pegada con sólo pulsar **START tras el lanzamiento** (menú de opciones) y marcar la clave **INSTANT REPLAY**. Una estela de puntos sigue el efecto de la bola, incluso tras cada bote. Así verás de qué forma ha **influido el viento, el palo elegido** o el desnivel del "green". Y si quieres **repetición "automática"**, selecciona esta opción al principio del juego. Las mejores pegadas serán siempre dobles.



## Viajes por los "**céspedes**" *americanos*

La **PGA** nos invita a competir sobre los recorridos más vistosos del circuito norteamericano a través de **8 verdes pistas** que cruzan **USA** de punta a punta. Os las veréis con los palos de los mejores en **Houston, Las Vegas, Phoenix o California**, todo real, y con un **jugoso premio al final de la jornada** (al final de cada hoyo, en uno de los modos de juego). Previo al torneo, para que asimiléis, una **imagen digitalizada** de la postal de cada campo. ¡Qué bonito!






## THQ/Black Pearl

**16 Megas - Cont.: Graba partidas**
**0 Vida - 0 Niv. de Dificultad**

**• Tipo de Juego:** Simulador de golf. Versión adaptada de 'PGA Tour III', de EA. Se busca el sentido práctico del juego, y a veces hasta se hace arcade.

**• Desarrollo:** Hay 7 modos de juego, 8 pistas americanas del circuito de la PGA y hasta 4 jugadores "humanos" que participan con dos mandos.

**• Tecnología:** La inclusión del chip SA-1 marca la generación fugaz de los decorados. Una pena que invierta tanto tiempo en el proceso.

**• Duración:** Muchos recorridos, modos de juego... No se tarda en coger el aire, pero hay gente muy buena que te obligará a practicar

**• Gráficos** Limpios, sobrios, también algo sosetes los decorados. Bien digitalizados y abultados los golfistas. **80**

**• Sonido** Tranquilo y armonioso. Tiene buenos efectos que le transportan a uno hasta el mismo campo. **83**

**• Movimientos** Digamos que los "swings" son buenos y que a veces tarda demasiado en presentar la acción. **75**

**• Jugabilidad** Transparente en conceptos y fácil de agarrar. No es un simulador complejo, pero sí que necesita tacto. **89**

**• Entretenimiento** Se divierten por igual profanos y profesionales. Es fácil, asequible y bastante divertido. Más, si ganas. **90**

**• Opinión** Por **Juan Carlos García**

Todo un simulador tan **sencillo de manejar** como completo de miras. THQ ha fabricado un golf en el que las variables casi no se notan, donde es **fácil meterse en juego** a las primeras de cambio, pero imposible mantenerse si pierdes la concentración. **Línea sencilla** en gráficos y decorados, aunque hay que penalizar en este apartado la cantidad de tiempo que emplea para poner en pantalla la siguiente zona del campo. Resulta **limpio, pero irritante** al final.

**• Recomendación**

Todos los públicos, con sin nociones de golf. Todo es probar.




**•Alternativas**

Suponiendo que haya salido, **'World Masters Golf'**. Y de recorrido internacional, la serie **'T&E Country'**.

SuPeR sTaRs

GAME BOY

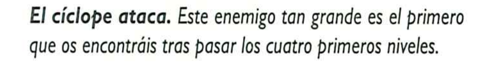
# Renovarse o morir: el héroe azul elige

**A** l final lo van a conseguir. A base de **repetir la misma fórmula** cartucho tras cartucho, los señores de Capcom van a lograr que terminemos repitiéndonos nosotros mismos en nuestros comentarios. Esta quinta entrega en Game Boy copia además hasta el **retraso** con que llegó a España su antecesora, pero lo que queda es la impresión de que podríamos haber escrito estas líneas sin haber visto siquiera el juego. Y no es que nos hayamos puesto demasiado duros, es que la **falta de originalidad** de la compañía americana ya clama al cielo.

Esta vez se han sacado de la manga algunos **detalles pretendidamente novedosos,** pero que no modifican en lo más mínimo la misma estructura general de siempre. Entre ellos se cuentan la aparición de **Tango, un robot-gato** que viene a hacer el mismo papel del perro Rush, o la incorporación al armamento de Megaman del **"Mega-arm"**, un nuevo disparo que le permite **lanzar su puño a distancia**.

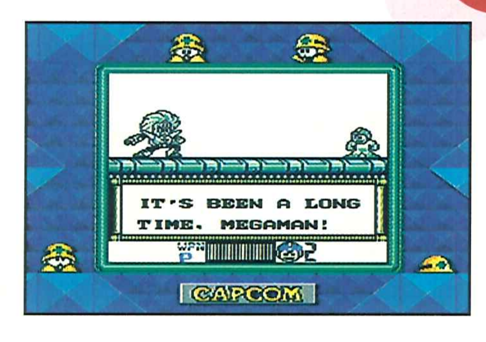
El resto, sin embargo, continúa siendo demasiado parecido a lo de siempre, e incluso se ha **perdido aquella dificultad legendaria** de los juegos del humanoide azul. Así que lo que os encontráis son **cuatro enemigos a elegir de principio** que, una vez quitados del medio, dan paso a otros más hasta completar una lista de **13 niveles**.

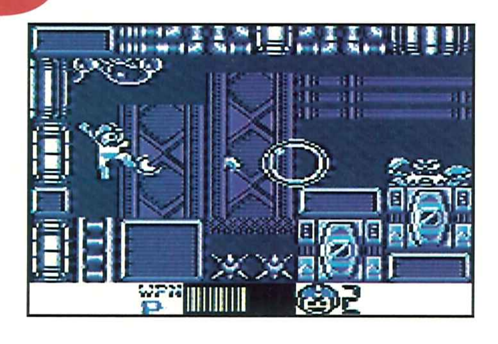
Lo que no se puede negar es un **buen nivel gráfico, con escenarios variopintos** que ahora se corresponden con planetas (ya sabéis: el del agua, el del aire...), y también con **ralentizaciones** notables cuando el juego coloca varios sprites en pantalla. La progresiva acumulación de nuevos tipos de disparo (¿os suena?) y el cambio de items en el laboratorio del Dr.Light al término de cada nivel, completan la review de un juego que merecería más crédito si no fuera un ***clon*** de sus antecesores.



***El cíclope ataca.*** *Este enemigo tan grande es el primero que os encontráis tras pasar los cuatro primeros niveles.*

# Megaman V





## eStá En acCióN

• La abundancia de escenarios y enemigos para todos los gustos

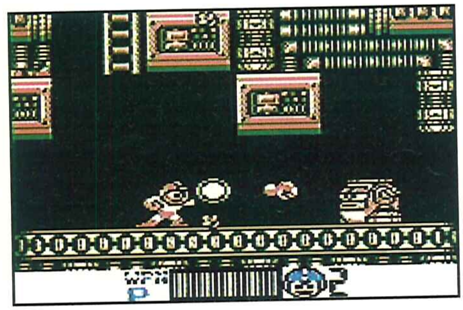


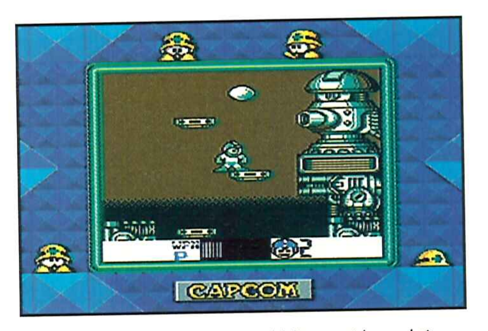

**¡Queremos más armas!** *Megaman comienza el juego bastante desprotegido, pero acaba poseyendo un arsenal.*

## nO eStá En acCióN

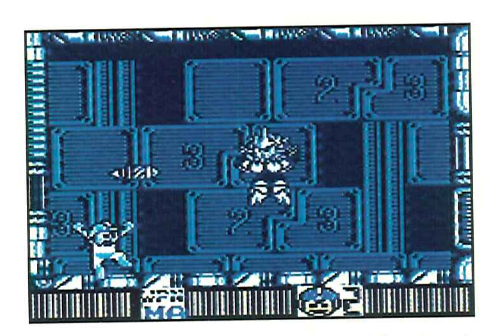
• Que Capcom se copie a sí misma cada vez que nos regala una nueva entrega de Megaman





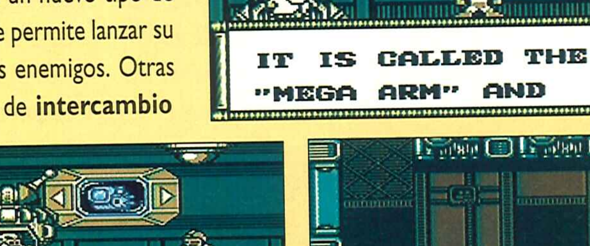

**Menos lobos.** *Las aventuras del humanoide azul tienen fama de ser muy difíciles, pero esta vez los señores de Capcom se han sentido generosos y han bajado el nivel.*



**Jefe de fase.** *Un juego de Megaman no sería lo mismo si no os encerraseis en una habitación cada cierto tiempo para luchar cara a cara contra un jefe de final de fase.*

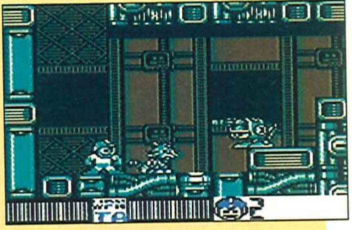
## Tres toques de distinción

En Capcom no se distinguen por echarle imaginación a los juegos de Megaman, pero esta vez al menos han introducido algunas variaciones como el **"Mega Arm"**, un nuevo tipo de disparo que viene de serie y le permite lanzar su **puño a distancia** contra los enemigos. Otras innovaciones son un sistema de **intercambio de items** en el laboratorio del Dr. Light y la presencia de **Tango, un gato-robot** que hace el mismo papel que el perro Rush.

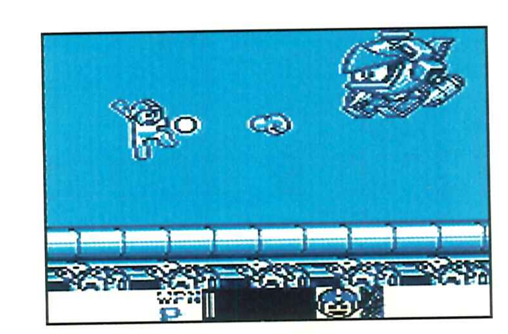








**Esta quinta entrega de Megaman resultaría bastante completa... si fuera la única. El caso es que hay 4 iguales antes.**



## CAPCOM/Capcom

**2 Megas - Cont.: Passwords**
**3 Vidas - 0 Niv. de Dificultad**

**• Tipo de Juego:** Plataformas mezcladas con acción. ¿Esperabais algo diferente?

**• Desarrollo:** De entrada, 4 fases con jefe para elegir. Luego otro enemigo que da paso a 13 niveles.

**• Tecnología:** Los colores del SGB contrastan con las ralentizaciones de algunos movimientos.

**• Duración:** No es tan difícil como de costumbre, pero da bastante de sí.

**• Super Game Boy:** Proporciona colores a la acción y algo de visibilidad en algunas situaciones.

**• Gráficos** Enemigos y fondos variados que se ajustan a la estética Megaman de toda la vida.  80

**• Sonido** Una música muy movida sirve de fondo para una buena batería de efectos. 88

**• Movimientos** Aunque presuma de arsenal, el salto y el disparo son las dos únicas posibilidades de Megaman. 75

**• Jugabilidad** El control se ve seriamente afectado por unas ralentizaciones demasiado frecuentes. 70

**• Entretenimiento** Estaría bien que dejara de repetir la misma mecánica de juego que viene con todos los MM.  60

**• Opinión** Por **Javier Abad**

Capcom sigue **quemando** a un personaje tan carismático como Megaman, exprimiéndole a base de cartuchos siempre demasiado parecidos al anterior. El nivel general de los juegos, tomados individualmente, no es malo, pero nos negamos a apoyar con una buena nota esta política tan abusiva. Seguiremos clamando por que al bueno de Megaman le den las dosis de **originalidad** que realmente se merece.

**• Recomendación**

Para fans de Megaman o para los que no tengan ningún capítulo anterior. Son tan parecidos...




**•Alternativas**

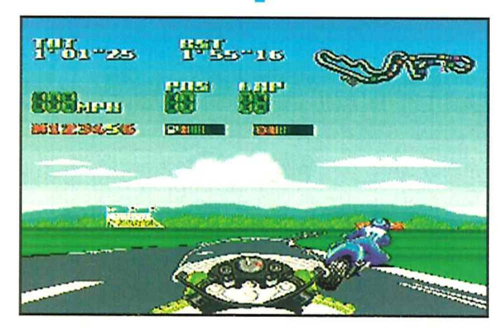
Las otras cuatro entregas de **Megaman** o **'Donkey Kong Land'**, ya en plan fino.

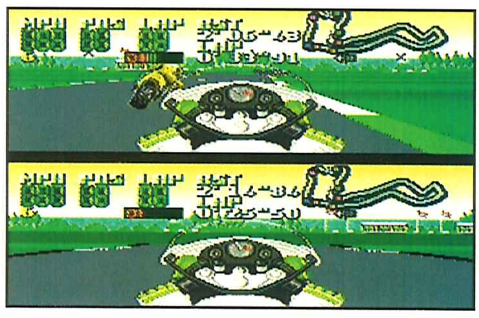
# Kawasaki Superbikes

Super Nintendo
TWI/Domark-TWI
Megas: 16 Vidas: -
Continuaciones: 15 circuitos
Niveles de Dificultad: 4

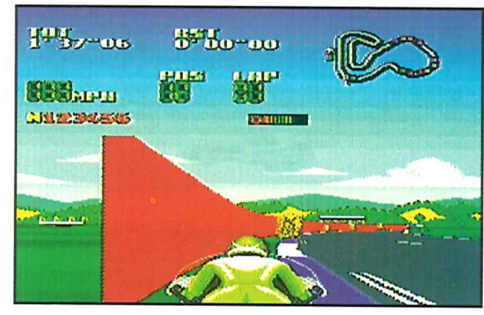
Por fin se ha decidido Time Warner a poner en la calle la versión SNES de su 'Kawasaki Superbikes'. Nos habíamos mordido tanto las uñas que casi no nos quedaban dedos, pero afortunadamente existe la cirugía y también una bonita caja que lleva un nombre de buenas motos y es de color verde, para más señas. ¿Y qué hay dentro? Dentro, hay la posibilidad de **unirte al "green team" de Kawasaki** y de pilotar una fantástica **ZXR750** a lo largo y ancho de **15 circuitos** internacionales más las **8 horas de Suzuka**. ¿Algo más? Un juego de carreras a **perspectiva frontal**, que sólo deja ver un manillar que sube de vueltas a la primera. ¿Cosas buenas? Pues por ejemplo el efecto de **tomar los giros**, también el **movimiento de la aguja en el velocímetro** (que va acompasada con el puño del acelerador), el scroll y la velocidad de desplazamiento, la **opción para dos** jugadores: súper competida. ¿Cosas a mejorar? Bueno, primero que el paso del tiempo no perdona y el cartucho ya llevaba en versión Mega Drive un tiempo a la venta; luego los **gráficos**, que resultan simples, mal dispuestos, que no lucen nada; puede que también la diferencia de motor con el resto de competidores; y otra vez la opción de dos jugadores simultáneos: hay tanta letra en pantalla que nunca se ve el suficiente espacio de carretera para llegar a la curva sin problemas.



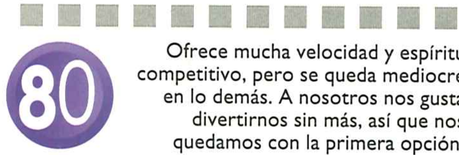





***A dos bandas.*** *La opción de dos simultáneos resulta algo contradictoria. Por un lado es competida y entretenida, por otro parece mal planteada y peor dispuesta en pantalla.*



***Te caerás.*** *El menor roce con un obstáculo en la pista dará con tus huesos en el suelo. Si te caes en plena curva la cosa se complica: es muy difícil dominar la moto en la salida.*




Ofrece mucha velocidad y espíritu competitivo, pero se queda mediocre en lo demás. A nosotros nos gusta divertirnos sin más, así que nos quedamos con la primera opción.

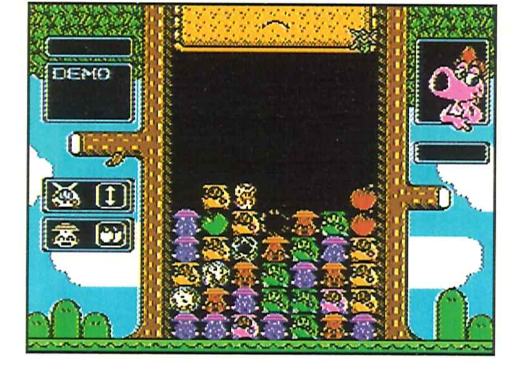
y además... y además... y además... y además... y además...

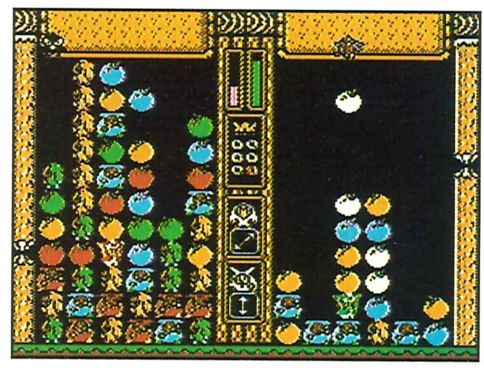
# Wario's Woods

A las NES españolas les quedaba por probar el **aroma inconfundible a Wario**. Y dado que la clientela de 8 bits se resiste al ostracismo, nada mejor que poner a su pies uno de esos cartuchos de puzzles que invitan a marear al anti héroe. En 'Wario´s woods' jugaremos a **construir y destruir puzzles y bombas** bajo la sencilla mecánica que parió 'Tetris'. Algo modificada, pero igual de adictiva.

El protagonista es **Mr. Champiñón** y su espacio vital es el **interior (hueco) de un árbol**. Allí habitan, y caen por su propio peso, una serie de **bichos de colores** muy pequeñajos y desvaídos. También pululan bombas que llegan desde arriba. La cosa está en **reunir bombas y bichejos en grupos de a tres** como mínimo y en cualquier dirección. Haced desaparecer los bichejos y el round estará limpio.

Mr. Champiñón tiene **movilidad absoluta** por entre las "fichas" y sus potentes brazos pueden sujetar columnas enteras de bombas *sin casar* y trasladarlas a otro lugar. De piernas tampoco anda mal. **Suelta patadas** para hacer enfrentarse violentamente a bombas y personajes. Una delicia a la que enseguida cogeréis el tranquillo.



N.E.S.
NINTENDO/Nintendo
Megas: 4 Vidas: 1
Continuaciones: Graba partidas
Niveles de Dificultad: 2



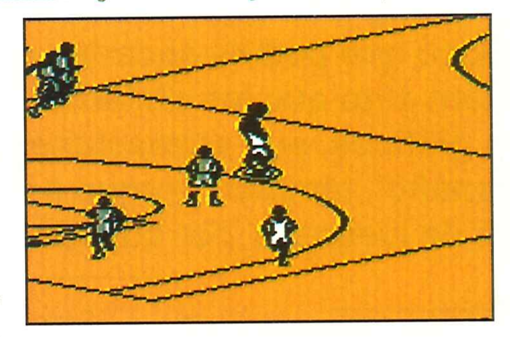

Este es el típico juego que rentabiliza inversiones. Entretiene, gusta a toda la familia, es sencillo, colorista, fácil de jugar y encima añade una buena opción para dos jugadores.

Celebramos la llegada de un nuevo cartucho para la Super: uno de motos que no está mal. Hacemos lo propio con algo super divertido para la NES. Y en Game Boy... pues que hay que mejorar, chicos de THQ.

y además... y además... y además... y además... y además...

# NBA Live '96

Game Boy
THQ/Black Pearl-Tiertex
Megas: 4 Vidas: -
Continuaciones: Passwords
Niveles de Dificultad: 3

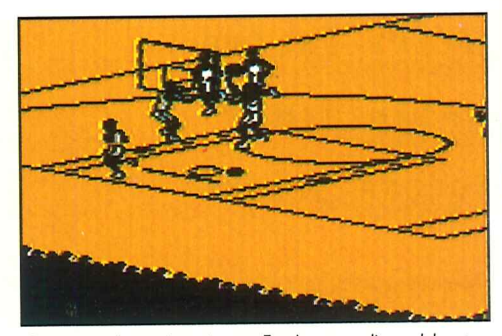


El salto hacia atrás desde 16 bits a Game Boy del genial 'NBA Live 96' de EA les ha puesto a los de **THQ** en una **situación comprometida**. Como una bajada a los infiernos. De su mano, el basket se ha hecho más pequeño, más incómodo y **mucho más lento**. Lo nunca visto, la **NBA va a tirones** y sus jugadores se corrompen por efecto de alguna patilla mal ajustada de nuestro chip aún no finalizado. Concedámosle el beneficio de la duda en ese aspecto.

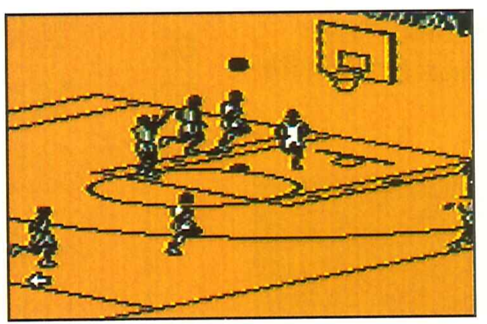
**Sobre la confusión**, sin embargo, no pesan preguntas. Bajo los tableros, el espectáculo es de gallinero, y apenas logra distinguirse el sprite del que apura el lanzamiento o rebotea en el aro que cuelga del vacío. Una cosa sí es acertada, aunque nos tememos que ha sido por otras causas: todos los jugadores son negros, tal es el aplastante dominio de este color de piel en la mejor liga del mundo.

Para rematar la faena, la **transición** de un campo a otro es aún más **desesperante** que el ataque del Madrid frente a la Juve, y si estos chicos tuvieran a Aíto de entrenador, no hay duda de que ya habría acabado con media plantilla.

El esfuerzo estadístico se paga caro, ya lo ven. La **obsesión del "que quepa todo"** ha bastado para traernos a todos los equipos de la NBA, estadísticas y modos de juego, pero ha impedido fabricar un verdadero espectáculo de basket.



**Lo mejor, las animaciones.** *En el tono mediocre del cartucho destaca, como un sol tras nubes negras, las animaciones de los sprites. Lástima que todo sea tan lento.*



***¡¡Claridad!!*** *Si no es en un contraataque de este estilo, difícilmente vais a poder distinguir al que tira del que rebotea.*



Puedes arriesgarte a probarlo en el coche, o en la casa de la playa. Olvídate de cargarlo en un Super Game Boy. A lo mejor te da por tirarlo muy lejos. A ambos cacharros...

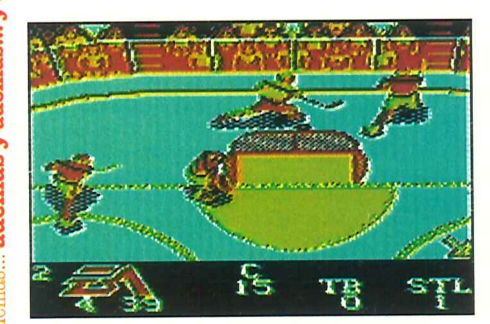
y además... y además... y además... y además... y además...

# NHL '96

Game Boy
THQ/Black Pearl-Probe
Megas: 4 Vidas: -
Continuaciones: Torneo
Niveles de Dificultad: -

La **apuesta** de convertir 'NHL 96' a Game Boy es mucho **más arriesgada** que la del basket. Primero, porque no es un deporte que goce del afecto de los españolitos. Y segundo, porque el resultado, ya lo veréis, no invita a meterse en el partido.

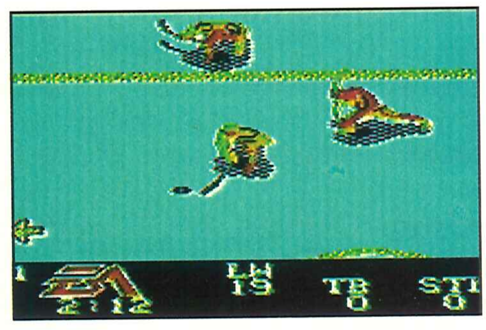
Empieza el juego bien. Con **opciones para todos los gustos**, modos de juego que incluyen la posibilidad de practicar los complicados *penalties*, equipos oficiales, nombres de jugadores y otras estadísticas varias.



**Simula pero no convence.** *Sí, es hockey sobre hielo, pero da la impresión de que no lo han entendido bien...*

Una vez en marcha, stick en mano, unos **gráficos grandes pero poco definidos** comienzan a patinar y a moverse rápidamente mientras uno se dedica a preguntarse **dónde está el disco y con qué equipo vamos**. Doble problema: la **velocidad de acción es excesiva** y los trajecitos de los equipos no se distinguen en medio del fragor del juego.

El encuentro respeta la parafernalia de este tipo de enfrentamientos. Entradas bruscas, cambios en cualquier momento, el público que grita alborozado, pero se olvida de algo muy importante: **no transmite sensaciones** al jugador. Y eso, unido a la parcela que queda de pantalla para jugar, la escasa pasión que mueve el hockey y el marco Super Game Boy, pueden echar atrás el gesto de cualquier atrevido.







El hockey es patrimonio americano. Aquí no suelen tener éxito las conversiones de este deporte, mucho menos cuando cuesta tanto adaptarse a lo que aparece en pantalla.

y además... y además... y además... y además... y además...

EL PULSO

# 'TOY STORY' Y 'SECRET OF EVERMORE', MUCHAS RAZONES PARA ESTAR ALLÍ ARRIBA.

**Son los juegos que han revolucionado lo que llevamos del 96, y ambos han llegado de la mano de Nintendo España. Uno, desde Disney. El otro, desde Square. Y ambos, pese a lo poco que podáis sacarles en común, se parecen en otra cosa: son originales, tienen algo que les distancia de los demás. El de los juguetes, digo que serán sus gráficos, sus animaciones, el guión. El de Rol, simplemente porque habla español, también porque nos ha puesto las cosas fáciles para conocer este tipo de juegos. Y por supuesto, porque es muy grande.**

## EL SUBIDÓN

Después de una temporadita vacacional, Kirby parece haberse puesto las pilas a tope. Nuestro barrigón favorito encontró en el golf el deporte ideal para esta época del año y el mes pasado logró encaramarse al séptimo puesto con su **'Kirby's Dream Course'**. El impulso todavía le dura, y sin armar ruido ha llegado al **sexto lugar de nuestra lista de SNES** en lo que es ya una escalada lenta, pero segura.
Él, sin embargo, se toma las cosas con la tranquilidad que le da un horóscopo que predice buenos tiempos: no conforme con la edición Super DeLuxe de sus aventuras (de la que ya os hemos hablado), en este número vuelve a la carga con **'Kirby's Block Ball'**. Desde luego, esto es ver la vida de color de rosa y lo demás son tonterías.

## LA PROMESA

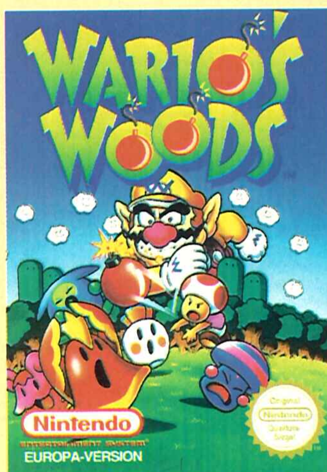
Hemos de confesar que cuando oímos que en las **calles de Metro City** volvía a haber más que palabras nos pusimos más contentos que unas castañuelas. Que no, que no es que ahora nos hayamos vuelto una pandilla de vándalos, lo que pasa es que el alcalde de esa ciudad es **Mike Haggar**, a la sazón protagonista de 'Final Fight', y todo esto viene porque nuestra promesa de este mes es el **tercer capítulo de la serie de Capcom**, una de las más famosas de todos los tiempos. Pues eso, **que el mes que viene** tendréis a Haggar y a sus colegas pacificando las calles a golpe...de clásico.

## SUPER NINTENDO

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | SECRET OF EVERMORE | NINTENDO • RPG | N |
| 2 | SUPER MARIO WORLD 2 | NINTENDO • PLATAFORMAS | 1 |
| 3 | KILLER INSTINCT | NINTENDO • LUCHA | 2 |
| 4 | DONKEY KONG COUNTRY 2 | NINTENDO • PLATAFORMAS | 3 |
| 5 | TOY STORY | DISNEY • PLATAFORMAS | N |
| 6 | KIRBY'S DREAM COURSE | NINTENDO • GOLF | 8 |
| 7 | TINTÍN EN EL TÍBET | INFOGRAMES • AVENTURA | 5 |
| 8 | MAUI MALLARD | DISNEY • PLATAFORMAS | 4 |
| 9 | MORTAL KOMBAT 3 | ACCLAIM • LUCHA | 6 |
| 10 | CUTTHROAT ISLAND | ACCLAIM • BEAT'EM UP | = |
| 11 | EARTHWORM JIM 2 | VIRGIN • PLATAFORMAS | 8 |
| 12 | I.S.SOCCER DELUXE | KONAMI • FÚTBOL | = |
| 13 | DOOM | OCEAN • ARCADE | 9 |
| 14 | MICROMACHINES 2 | OCEAN • CARRERAS | 11 |
| 15 | PGA TOUR GOLF´96 | THQ • GOLF | N |
| 16 | POWER RANGERS. THE FIGHTING EDITION | BANDAI • LUCHA | = |
| 17 | FIFA'96 | E.A. • FÚTBOL | 13 |
| 18 | PINOCHO | NINTENDO • ARCADE | 14 |
| 19 | ZOOP | VIACOM • PUZZLE | 15 |
| 20 | NFL QUARTERBACK CLUB | ACCLAIM • FÚTBOL AMERICANO | 19 |

## La Entrada + Fuerte

Cada vez que entra un **nuevo juego de N.E.S.** por la puerta de la redacción, nuestro corazón da un vuelco. Luego viene la tarea de **desempolvar a la veterana consola** y ponerla de nuevo en funcionamiento: la emoción se desborda por completo.



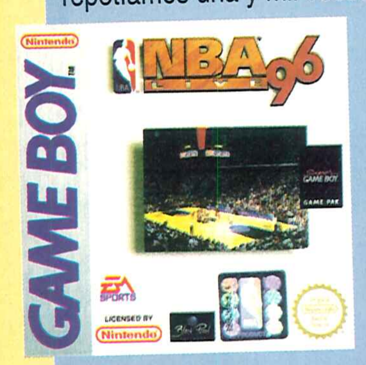

La magia se ha vuelto a repetir este mes, porque ¡hay una nueva entrada en la lista de N.E.S.! Se trata de **'Wario's Woods'**, un puzzle que viene a darle vidilla a los 8 bits.

## Game Boy

1. Donkey Kong Land — Nintendo • Plataformas — =
2. Return Of The Jedi — THQ • Arcade/Plataformas — 3
3. Micromachines 2 — Ocean • Carreras — 2
4. CutThroad Island — Acclaim • Beat'em-up — 6
5. Tintin en el Tibet — Infogrames • Plataformas — N
6. Street Fighter II — Capcom • Lucha — 4
7. Killer Instinct — Nintendo • Lucha — 5
8. Megaman V — Capcom • Plataformas — N
9. Zoop — Viacom • Puzzle — 7
10. Fifa´96 — THQ • Fútbol — 8

## El Mediocre

Mira que dicen que el deporte es sano, que quien mueve las piernas mueve el corazón y todo eso, pero nada. Le poníamos toda la voluntad del mundo, cogíamos la Game Boy con la mejor de nuestras sonrisas, nos repetíamos una y mil veces que había que darles otra oportunidad,...y todo para nada.



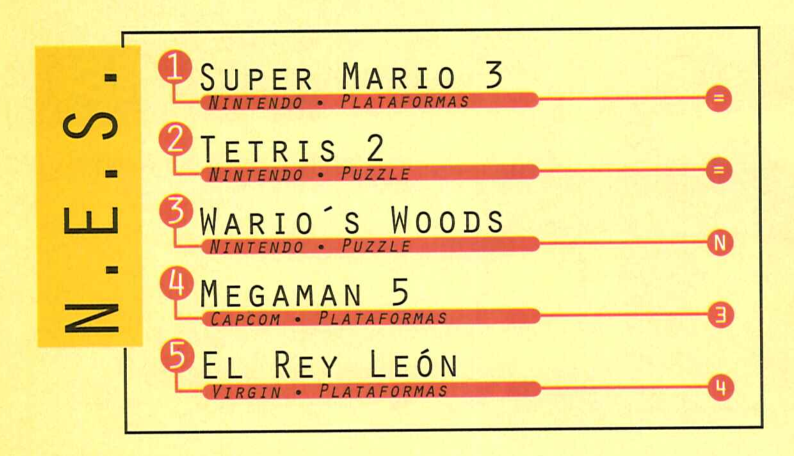

Al final no nos ha quedado más remedio que admitir que **'NBA Live '96' y 'NHL '96'** no son precisamente dos modelos de juegos deportivos para la portátil. **Tirones del scroll y una lentitud** más propia de partidos de veteranos son algunas de las razones que nos han obligado a dejar los partidos para otra ocasión y optar por tumbarnos en el sofá a ver la tele. Pero que conste que nosotros lo intentamos.

## El + Buscado

Una extraña voz en nuestro interior lleva varios días repitiendo la misma cantinela. Apareció justo en el mismo momento en que conocimos que **'Mario 64'** y **'Pilotwings'** serían los **primeros juegos** que Nintendo pondrá a nuestra disposición nada más lanzar su **nueva consola**, y sólo desaparecerá cuando por fin podamos probarlos. Por eso, y porque esto ya se está convirtiendo en un grave problema de salud mental, casi histerismo, hacemos un llamamiento para que los busquéis por todas partes.




## N.E.S.



1. Super Mario 3 — Nintendo • Plataformas — =
2. Tetris 2 — Nintendo • Puzzle — =
3. Wario´s Woods — Nintendo • Puzzle — N
4. Megaman 5 — Capcom • Plataformas — 3
5. El Rey León — Virgin • Plataformas — 4

## El Rey del Número 1

Si ya decíamos nosotros que este chavalín tenía madera de líder. Porque vamos a ver, un crío que se atreve a meterse en una aventura como la de **'Secret of Evermore'**, con la única compañía de su perro, es un "echao pa'lante" de narices a quien le ha bastado con dar a conocer su **RPG para auparse a lo más alto** de la lista de Super. Y menudo futuro por delante.



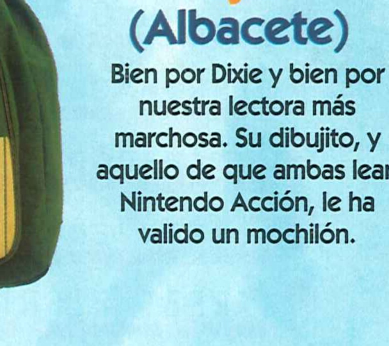
# ZONA ZERO

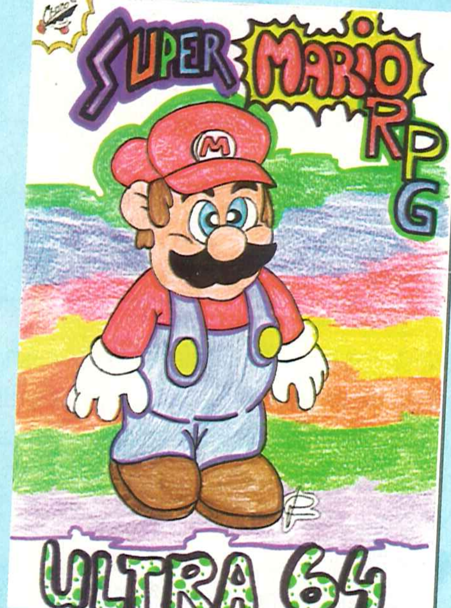
## EL MOCHILÓN DE NINTENDO ACCIÓN



### Francisca López Luján (Albacete)

Bien por Dixie y bien por nuestra lectora más marchosa. Su dibujito, y aquello de que ambas lean Nintendo Acción, le ha valido un mochilón.




Francisco Javier Castillo (Córdoba)




Roberto Vega Labanda (Zamora)

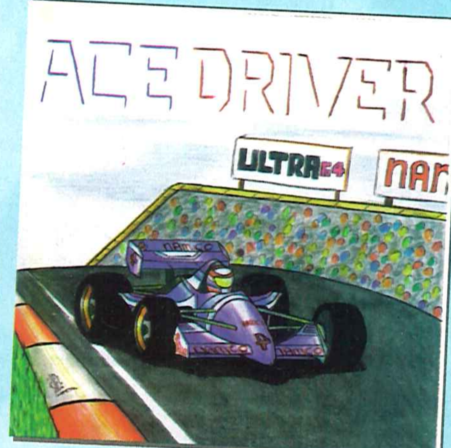




Pedro Ample Rodríguez (Madrid)




Miguel Angel Cabrera (Madrid)




Juan Antonio Rodríguez (Madrid)




J. Manuel y Silvia Serrano (Toledo)

Bueno, pues, ya ha pasado el día del Padre, la Semana Santa, el cumple de Jaimito, el Santo de Félix y hasta el regalo de la abuela. Estupendo, ahora que no te obliga nadie, date un gustazo y píllate un reloj de Mario para lucirlo en tu muñeca. Ya sabes, sólo tienes que enviar un dibujo a esta dirección:
HOBBY PRESS, S.A. **"NINTENDO ACCIÓN"**
C/ Ciruelos nº 4. 28700 S.S. de los Reyes. MADRID.
En una esquina ponéis: **ZONA ZERO**.

# A veces llegan Cartas ...

## "Rimadas"

*Alfredo Ramos Lago (Guipuzcoa)*

De las nuevas Consolas quiero opinar,
o más bién, de la gente que habla por hablar.
Entre las "32 bits" y N-64 no cabe comparación,
N-64 es sin duda, la Evolución.
Los datos técnicos son más que suficientes,
no hace falta que seamos muy inteligentes.
Poco a poco las empresas de programación
en todas las consolas y con gran dedicación,
a través del software explotarán su potencial,
mmmmh... ya veremos a ver que tal.
No hace falta ser muy intuitivo,
Nintendo con sus juegos será más selectivo.

## En "cheli"

PISSA TÍOS!?...

Os envío esta piazo carta porque me fardaría un mazo chulearme de mis pibes con el cacho reloj de Mario que, espero, me envieis

*Adrián Suárez Mouriño (La Coruña)*

## Cómicas

HOLA:
Os voy a enseñar el truco de juega DOOM
- Es así; que este dando vueltas continuamente tirando tiros sin parar.

*Xavier Canseco Arratzain (Guipuzcoa)*

## De Rambototal

**Dios mío cuando leo "Nintendo Acción" dejo de pensar en mi cucurrucu. Si me publicáis el dibujo de la alegría no voy a sentir las piernas dios mío. El capitán Truman quiere que sea alto secreto dios mío dios mío, pero yo no quiero dios mío dios mío, por favor publicarlo muy oculto dios mío, porque si se entera el capitán Truman me mandará a otra guerra dios mío. La primera vez que me compre "Nintendo Acción" no sentí las piernas, porque fui corriendo a enseñárselo a mi cucurrucu dios mío dios mío.**

*Oscar Centellas Lozano (Madrid)*

## "Medómanas"

PORFAVOR:
PUBICAD EN PROXIMO Nº 41
LA CANCION PARA FLAUTA LA CANCION
DE SUPE MARIO BOS (EN SUPER)

*Jorge Vigón (Logroño)*

## Psicópatas

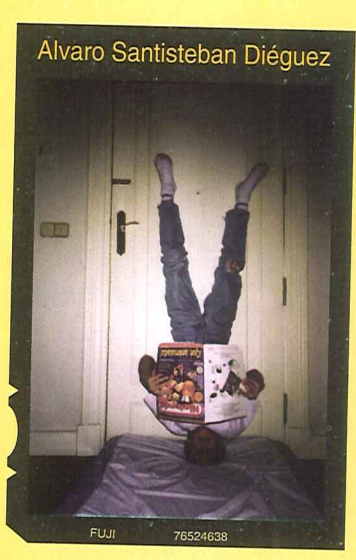
¡Hola! Os mando mi dibujo, que me ha dado mucho trabajo y en el que he puesto mucha ilusión. Tanta, que si no lo publicais os mataré, destruiré, eliminaré, trituraré, machacaré, pincharé, romperé el cuello. Os perforaré, os prepararé para la verdulería, y os haré papilla, picadillo, mondongo, gazpacho, migas, puré, y hasta cosquillas. Después os comeré, pero antes os tiraré por un balcón, prepararé vuestra tumba, os colgaré de un gancho, pincharé vuestro muñeco vudú, os ahogaré, quemaré, os usaré para limpiar los cristales de mi dormitorio, os arruinaré, y me beberé vuestra sangre (¡puag!). Tendré que daros forma exacta de *diskette* para meteros en mi ordenador, donde jugaré a *pinball* con vosotros. Os haré desaparecer del mapa, pero antes atropellaré vuestros restos, etc. etc.

*Arnán Villalbí (Barcelona)*

## ¡Ahora tu imaginación tiene premio!




Estas son las fotos que nos gustan. Originales, atrevidas, diferentes. Que veamos cómo sois, qué es lo que os gusta... Lourdes y Álvaro se lo han montado bien. ¿Os atrevéis a hacer algo parecido? Pues ya sabéis, hay una calculadora en juego.







**Esta calculadora puede ser tuya**

Las cartas a: HOBBY PRESS,S.A. "NINTENDO ACCIÓN"
C/ Ciruelos nº 4. 28700 S.S. de los Reyes. MADRID.
En una esquina ponéis: **ZONA ZERO. LA FOTO**

## Una de las grandes del software nos abre las puertas del futuro

# Hola, soy ACCLAIM. ¿Qué quieres saber?

Tomaos la broma del titular al pie de la letra. En un momento de cambio tan intenso como el que estamos viviendo, siempre es interesante conocer la opinión, los proyectos, la marcha en general de una de esas compañías grandes que se apuntan a todos los carros. En el caso de Acclaim, además, teníamos ganas de saber hacia dónde van a dirigir los tiros de sus juegos, a qué máquina van a apoyar, con cuál no cuentan, cómo ven a la Super. En fin, toda una retahíla de preguntas que ya le hemos trasladado a la casa americana.

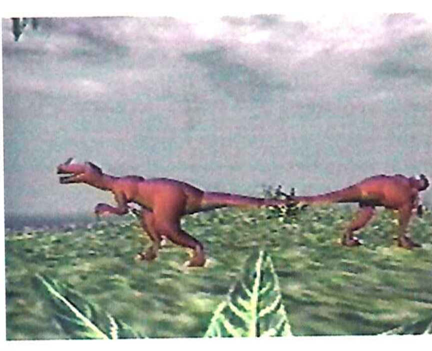
Acclaim: **¿a qué quieres jugar?, ¿con qué máquina?, ¿qué tienes pensado para el futuro?, ¿algún fichaje de relevancia?** El mismo **Rod Cousens**, que tiene una responsabilidad en este empresa mucho mayor que el nombre del cargo que ocupa (vicepresidente ejecutivo y presidente para Europa), se ha puesto al teléfono para **contestarnos a todas estas cosas**. De esa conversación (que reproducimos más adelante) hemos sacado muchos aspectos en claro. Si os parece, vamos a avanzaros algunos.

Decididamente, **Acclaim seguirá apoyando a Super Nintendo** con software de calidad (mejor tirando a 'CutThroat Island' que a 'Revolution X'). Que nosotros sepamos ya están casi terminados unos cuantos proyectos de garantías (incluida la **versión doméstica de 'UMK3'**), e iniciados otros entre los que se incluye una **súper producción de cine** cuyo nombre aún no se ha desvelado. Podría ser la correspondiente versión de **«Dragonheart»**, la película de Dennis Quaid y el dragón Draco (generado por los ordenadores de la **Industrial Light & Magic**), que pronto llegará en un cartucho Game Boy. Pero, por si las moscas, no vamos a confirmar nada.

El sol brilla con fuerza en el apartado **Nintendo 64**. En la siguiente página tenéis las imágenes que hemos capturado de **'Turok'**, el primer arcade que besará la consola, pero os vamos anticipando que la cosa no ha hecho más que empezar. La lista que manejan Acclaim y sus equipos de Iguana y Probe sugiere unos cuanto títulos más, ¿quizá para el 2000?

Mucho más cerca andan las dos **recreativas que estrenarán la división Coin op** de la compañía americana. **'Batman Forever'** y **'NBA Extreme'** acaban de ser presentadas en el **ACME Show** de Florida, y pronto pasarán por los salones arcade de medio mundo.

Quedan, seguro, muchas dudas por desvelar. A ver si en las próximas páginas despejamos unas cuantas, las más valiosas. Palabra de Nintendo Acción que habrá segunda parte. Es justo y necesario.



*El kiowa Turok se encontrará luchando en pleno siglo XX con dinosaurios inteligentes y otras bestias. Todo un follón espacio- tiempo que promete más que los 12 MONOS.*

## «TUROK», las andanzas de un kiowa en Nintendo 64

'Turok: The Dinosaur Hunter' se halla en este momento a un **40% de desarrollo**. Este es uno de los datos que ha trascendido a la prensa sobre el juego de Acclaim, precisamente en un momento en que Nintendo está intentando controlar este despliegue de material. Otro dato muy interesante son estas imágenes recién llegadas del cuartel de Acclaim, y cuyo aspecto pretende dejar claro en qué terreno ha querido moverse la compañía americana con este juego.

Ya el mes pasado os comentábamos que su diseño lo lleva **Iguana Software**, que tendrá **64 megas** de memoria, y que se estaban utilizando técnicas de captura de movimientos. Vamos a actualizar el menú. La referencia 'Doom' se ha desviado en esta última observación hacia otro título: **'Hexen'**, de Raven. Dicen los expertos que la comparación se debe a la jugabilidad no lineal y a la perspectiva en primera persona. Sobre su lanzamiento, hemos sabido que "estará en la línea con el **lanzamiento de la máquina en cada país**" -según Rod Cousens- "y que es improbable que llegue antes del último cuarto del año a Europa". En todo caso se da por hecho que el juego estará **"visible" en el E3**.






*Estas escenas pertenecen al **cómic de Turok** que Acclaim editaba en Estados Unidos. Ha sido la base para programar el juego de N64.*

# EL FUTURO, EN JUEGO

## «DRAGONHEART», otra licencia exquisita que traerse del cine



*Arriba, los dos protagonistas del filme. Abajo, diferentes escenas del cartucho de Game Boy que llegará vía Arcadia muy pronto.*

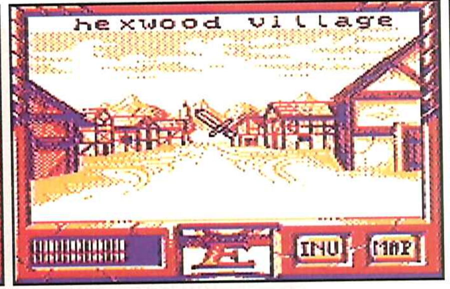
Un **valiente caballero medieval** (Dennis Quaid), y un dragón, de nombre **Draco**, protagonizan «Dragonheart», una **fantasía épica de Universal Pictures** que está a punto de estrenarse en USA. Dirigido por **Rob Cohen** y producido por Raffaella de Laurentiis, «Braveheart» es un filme donde se mezclan **acción, humor, romance y efectos especiales**. Cuenta la alianza entre el caballero y el último de los dragones para destronar al tiránico dictador que domina ese reino.

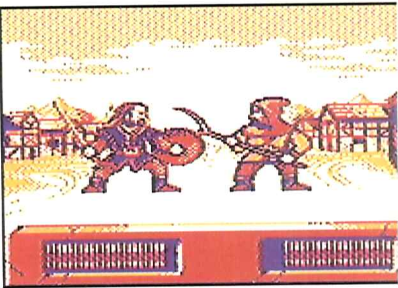
Precisamente ese dragón legendario será la sorpresa de esta película. Un bicho de **6 metros de altura y alrededor de 15 de largo** que ha generado la **IL&M, y al que Sean Connery** se ha encargado de prestar su voz.

Pero «Dragonheart» será también la próxima **licencia de cine** que Acclaim convierta en videojuego. Por el momento tan sólo para Game Boy, pero no es descartable una versión SNES. El juego se basará en la estructura típica de las **aventuras de mazmorras**. Perspectiva subjetiva, que nos va sumergiendo en decorados enormes, **diálogos a montones**, y fases de lucha espada en mano. **Arcadia**, que se encargará de distribuir el juego a lo largo del mes que viene, nos ha confiado que es probable que se traduzcan los textos a castellano.





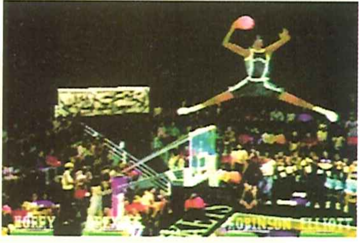





# EL FUTURO, EN TECNOLOGÍA

NBA Extreme Coin op


'NBA Extreme' hará honor a sus predecesores. Será tan adictivo, jugable y desenfadado.


Alucinaréis con los 30 nuevos mates que se han incluido en esta tercera entrega de la serie NBA.


Habrá nuevos jugadores ocultos y trucos para conseguir cosas tan originales como ésta.


El look gráfico del juego se ha metido en faenas poligonales sobre entorno 3D. Inigualable.

## ACCLAIM estrena división recreativa

Las dos primeras máquinas arcade que **programa, licencia y manufactura** la nueva **división interactiva de Acclaim** ya están dispuestas para la prueba más dura: el contacto del público. Ambas presentaron sus credenciales en el **ACME´96**, en Florida, y parece que hubo consenso: gustaron las muestras. Ahora, la división Coin op de la casa dinosaurio está tomando posiciones. Ha abierto **sucursal en Gran Bretaña** para controlar el mercado europeo y seguramente ya está en contacto con un buen número de distribuidores para asegurarse de que las máquinas abarroten los salones. Pero bueno, aún no os hemos hablado de las recreativas...

En realidad, aún se dispone de poca información sobre ambos arcades. Muy poca de **'Batman Forever'** y algo más, tampoco para tirarse de los pelos, de **'NBA Extreme'.** Empezaremos por esta última. La tercera entrega de la serie 'NBA Jam' se ha empeñado en ofrecer **nuevo look**, partiendo de la misma base. Los **170 jugadores, de 29** equipos, que incluye la placa se mueven sobre **gráficos poligonales, en 3D**, y lucen la tecnología de **captura de movimientos**. En aspectos de jugabilidad se ha trabajado en la inclusión de **30 nuevos mates** y una nueva función que se llama **EXTREME** y proporciona control absoluto sobre los jugadores. Habrá nuevos **baloncestistas secretos**, y posibilidad de 4 jugadores simultáneos. ¿Suena bien, verdad? Será porque los chicos de Acclaim también se han sacado de la manga una nueva **tecnología 'sonora' que se llama RAX**.

Decíamos antes que de 'Batman Forever' no se sabe demasiado y estábamos en lo cierto. Por lo poquito que ha dejado ver Acclaim, se trata de un **beat´em up** de héroes digitalizados, que se sumerge en **escenarios reales del filme**. Los chicos tienen un **tamaño apreciable** y una animación muy bien conseguida; los **movimientos de lucha son prácticamente interminables** y está permitida la participación de dos jugadores simultáneos. Pronto, aquí.

**'BATMAN Forever' y 'NBA Extreme', así empieza el sueño en clave Coin-op del gigante americano**

Las dos grandes esperanzas de Acclaim aterrizarán en los salones arcade a lo largo de esta primavera.

# EL FUTURO, EN PALABRAS

En directo con Rod Cousens, vicepresidente ejecutivo y presidente para Europa de Acclaim

**No siempre se tiene la oportunidad de preguntarle a Rod Cousens, un referente obligado cuando se habla de videojuegos, cómo ve el futuro de esta industria: hacia dónde nos dirigimos, qué máquina se venderá más, a cuál van a apoyar... En esta entrevista no sólo nos ha respondido a eso, sino que además ha dejado claro algunos puntos que la prensa empezaba a confundir.**



"Esperamos distribuir la próxima versión de Mortal Kombat que salga a la calle para Super Nintendo".

## Cousens:
## "Tengo la creencia de que somos pioneros en la industria del entretenimiento interactivo"

**Nintendo Acción: ¿Cuántos títulos para Super Nintendo planea lanzar Acclaim durante el 96?**

**Rod Cousens**: Acclaim continuará apoyando a la Super Nintendo, y ese apoyo incluirá versiones de recreativas como **'Batman Forever Coin-op'**, **'World Wrestling Federation Coin-op'**, y algunos títulos más.

**NA: ¿En qué proyecto para Super Nintendo están trabajando en este momento?**

**RC**: Nuestros equipos de desarrollo en Probe, Iguana y Sculptured y nuestro "Grupo Interno de Tecnología Avanzada" están trabajando en esos proyectos que acabo de comentar. Podremos ofrecer un primer avance de estos juegos en el venidero E3 (Los Angeles, 16-18 de mayo). Probablemente, nuestro próximo lanzamiento sea la versión de la Coin-op de BF.

**NA: ¿Piensan desligarse de los 16 bits en un futuro cercano?**

**RC**: Nuestro planteamiento de desarrollo de títulos para 16 bits continuará hasta 1997. En realidad estará determinado por las fuerzas de mercado y por el crecimiento de la demanda. Responderemos de acuerdo con las realidades comerciales. Mercados emergentes en Asia, Australia, Oriente Medio y el bloque del este tienen un mercado de 16 bits al que merece la pena apoyar dependiendo del precio.

**NA: ¿Cuál es el título para SNES de Acclaim que mejor ha vendido?, ¿y el que menos?**

"Continuaremos apoyando a la Super Nintendo. Nuestro próximo lanzamiento será la versión de 'Batman Forever Coin op'".

**RC**: El título más vendido es 'Mortal Kombat', que ha generado más de 10 millones de unidades en todo el mundo. No es correcto hacer referencia al título menos vendido ya que este dato se ve afectado por la época del lanzamiento en un mercado muy estacional, y porque la proporción software-máquinas tiende a ser mayor en un mercado en crecimiento que en uno en declive, con saturación de cartuchos.

**NA: ¿Qué va a pasar con el próximo Mortal Kombat?, ¿se encargará Acclaim de lanzar las versiones 16 bits del juego?**

**RC**: Creo que la versión de 'Ultimate Mortal Kombat 3' saldrá en octubre de este año en Super Nintendo. Esperamos distribuirlo nosotros.

**NA: ¿Alguna opinión sobre la política de Nintendo para formar parte de su Dream Team?**

**RC**: Creo que Nintendo será selectiva en su estrategia de lanzamiento de juegos: los primeros títulos serán exclusivos de N64. Sospecho que esto es más un reflejo de la estrategia de Nintendo y que después de un periodo de familiarización el resultado podría ser un apoyo de las distintas máquinas hacia los productos de los licenciatarios.

**NA: ¿Cómo piensa Acclaim que puede quedar dividido el mercado de hardware con vistas a las navidades de este año? ¿Qué porcentaje tendrá cada máquina?**

**RC**: La información es escasa y a menudo no es muy fiable hacer una predicción sobre este tema. Pienso que PC y consolas coexistirán con el atractivo de dirigirse hacia rangos distintos de edad. El auge del PC continuará junto a una tendencia a la baja en los precios. En el sector de las consolas, es probable que PlayStation lleve el liderato. La N64 llegará a finales de año y sería poco realista esperar grandes resultados en un periodo de tiempo relativamente corto. Saturn se beneficiará de su software y de ahí en adelante, de la estrategia de Sega.

**NA: ¿Cuántos proyectos para N64 tenéis en desarrollo?**

**RC**: Actualmente estamos desarrollando cinco títulos, pero esperamos que la lista se amplíe progresivamente.

**NA: ¿Hay alguna posibilidad de que 'Alien Trilogy' aparezca en Nintendo 64?**

RC: Dado que está a punto de ser lanzado en PC, PS-X y Saturn, sería prematuro debatir sobre su aparición en otros formatos.

**NA: ¿Qué tal se lleva Acclaim con el resto de compañías involucradas en Nintendo 64?**

**RC**: Muy bien. Respetamos a nuestros competidores y tenemos una alta consideración de ellos.

En algunos casos tenemos una amistad cercana y la creencia de que somos pioneros en la industria del entretenimiento interactivo.

"Actualmente estamos desarrollando cinco títulos para Nintendo 64".

# DONKEY KONG COUNTRY 2

## ¡Ya se acaba!, ¡que estamos a punto!

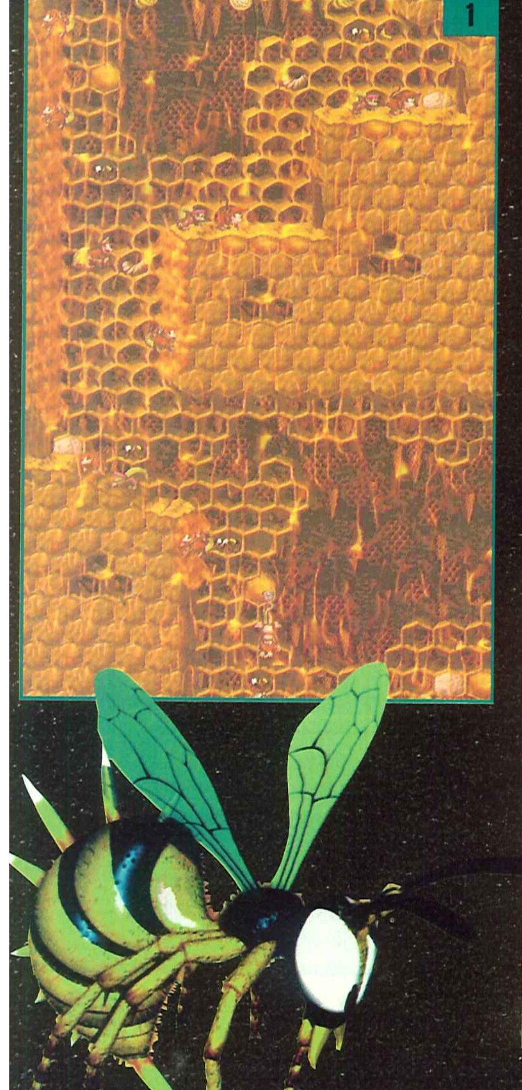
# KRAZY KREMLAND

El final está, cada vez, más cerca. No desesperéis. Hay un montón de pistas que delatan a los raptores e indican dónde está el mono. Vaya, si hasta parece que por allí resopla. Ah, no, era un barril. Bueno, pues estamos en ello.



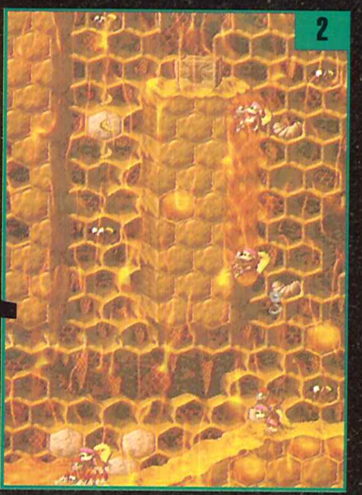
***Por Javier Abad***

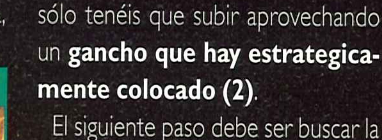
## NIVEL 1: HORNET HOLE




El **gancho** que hay encima de la entrada al nivel no está allí por casualidad, sino que sirve para que subáis pegados a la pared hasta la entrada a las **dos primeras habitaciones ocultas (1)**. Para empezar no está mal, ¿verdad?

Si queréis llegar lejos en "Hornet Hole", será mejor que vayáis a buscar la compañía de la araña **Squitter**. Está descansando justo antes de llegar al barril que salva el avance, hacia la mitad del camino. Para llegar a ella, sólo tenéis que subir aprovechando un **gancho que hay estrategicamente colocado (2)**.



El siguiente paso debe ser buscar la **moneda DK**, aunque si seguís nuestros consejos os ahorraréis más de un quebradero de cabeza. Veréis, al final de la zona en la que hay una **bajada con erizos** en los escalones, tenéis que eliminar con una telaraña a una abeja que tapa un hueco en el suelo. Dejaos caer por él después y la moneda será vuestra **(3)**.

Antes de despediros del nivel, ¿por qué no os pasáis por la tercera habitación oculta de este nivel? Unos erizos que vienen hacia vosotros y un par de plátanos que hay poco después, son la señal para llegar a ella. Aunque tendréis que usar **las telas de Squitter para subir (4).**



# NIVEL 2: TARGET TERROR









La entrada a la primera habitación está muy clara **(1)**. En fin, que os metáis y que voléis con **Squawks** hasta la esquina superior derecha, matando a todas las abejas que encontréis para conseguir la **KremKoin (2)**.

Pillar la **moneda DK** tampoco requiere mucho esfuerzo. Simplemente **saltad dentro de la segunda caseta** que paséis y !voilà¡ **(3)**.

Poco después del punto anterior aparece un enemigo que os lanza un par de barriles y después se deja caer por un roto en la vía. Sacad la vena intrépida y seguidle en vez de saltar al siguiente carromato, que ya veréis cómo aterrizáis en una **vía secundaria** que os lleva a una **habitación oculta (4)**. Además, de vuelta al camino principal recogéis la **letra G.**

# NIVEL 3: BRAMBLE SCRAMBLE

Para empezar con buen pie, nada mejor que recoger la **letra K** que os está llamando a gritos a la **derecha del punto de comienzo (1)**.



A la **primera habitación secreta** tenéis que llegar con los **dos monos**, porque necesitáis que hagan trabajo en equipo para alcanzar un barril con exclamación que os hace **invulnerables**. Sólo así podéis atravesar un peligroso **camino de pinchos** que transcurre bajo el principal y que os lleva hasta el **barril de entrada (2)**.



## ESTOS GUANTES PUEDEN SER TUYOS

### ¿Cómo hacerse con ellos?



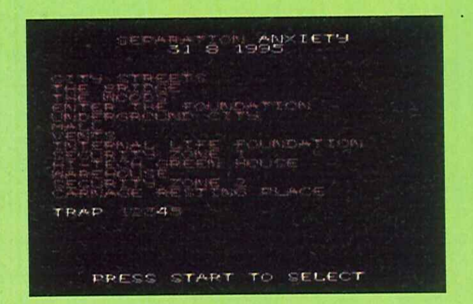
*Estos atómicos guantes marca* ***Nintendo Acción*** *pueden ser tuyos. Sólo tienes que enviarnos un truco del juego que más te guste. Ahora, debe ser original y, claro, funcionar. Pues bien, ya tenéis el 'trucazo del siglo', entonces cogéis un sobrecito y escribís a la siguiente dirección:*

**Hobby Press S.A., Nintendo Acción**
**Enclave Nintendo**
**C/ Ciruelos, 4.**
**28700 SS de los Reyes. Madrid**

*Si nos encanta, no sólo lo publicaremos, sino que además obtendréis unos* ***súper guantes 'nintenderos'.***

## SEPARATION ANXIETY

### SUPER NINTENDO




### Super Menú

*Selecciona la* ***opción password*** *del menú que aparece en la pantalla de título e introduce lo siguiente:* ***SCBCRS****. Presiona START y elige uno o dos jugadores. Verás cómo apareces en un* ***menú secreto*** *en el que aparecen todos los niveles, además de una opción llamada TRAP. Empieza donde más te guste...*



Por cierto, no intentéis llegar aquí con Squawks, que está más adelante, porque después de poneros a su alcance ya no podréis retroceder.

Bueno, pues a estas alturas ya sólo os queda **coger la moneda DK**. Para eso tenéis que conseguir entrar en la zona que está a la derecha del barril que salva el avance, y coger a la araña **Squitter para utilizar sus telas como plataformas (3)**.

Fijaos bien, porque los **plátanos os indican los puntos** por los que podéis atravesar los pinchos.






# NIVEL 4: RICKETY RACE




Aunque la velocidad sea fundamental en este nivel, vosotros **tomáoslo con calma,** porque **la entrada a la única habitación se encuentra al principio**.

Se trata de **escalar la torre de la izquierda** lanzando a vuestro compañero hacia arriba, y después **planear con Dixie** hasta la parte de la torre de la derecha en la que hay un **plátano (1)**. Una vez dentro, vuestro objetivo es **echar a los rivales de la vía** para conseguir una **Kremkoin (2).**

A lo mejor también os estáis preguntando dónde está la **moneda DK de 'Rickety Race'.** Para conseguirla, es imprescindible que lleguéis primeros al final del nivel, algo ciertamente difícil a menos que hagáis el siguiente 'truquillo': id **marcha atrás en la salida** (pulsad izquierda en el mando) y conseguiréis **velocidad turbo**.




# NIVEL 5: MUDHOLE MARSH




Encontrar el barril de entrada a la **primera habitación** es un juego de niños. Podéis llegar a él con el lanzamiento en equipo o bien dejando que **Cat-O´-9-Tails, el enemigo** que hay debajo suyo, os enrede en sus colas y os lance hacia arriba **(1).**

Para llegar a la segunda tenéis que poneros el traje de chico de los recados y **transportar una bala hasta el cañón** correspondiente. Utilizadla como **escudo** por el camino, para evitar el impacto de los barriles que os disparan, y no tendréis problemas




3

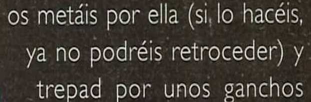
para llegar a **vuestro objetivo (2).**

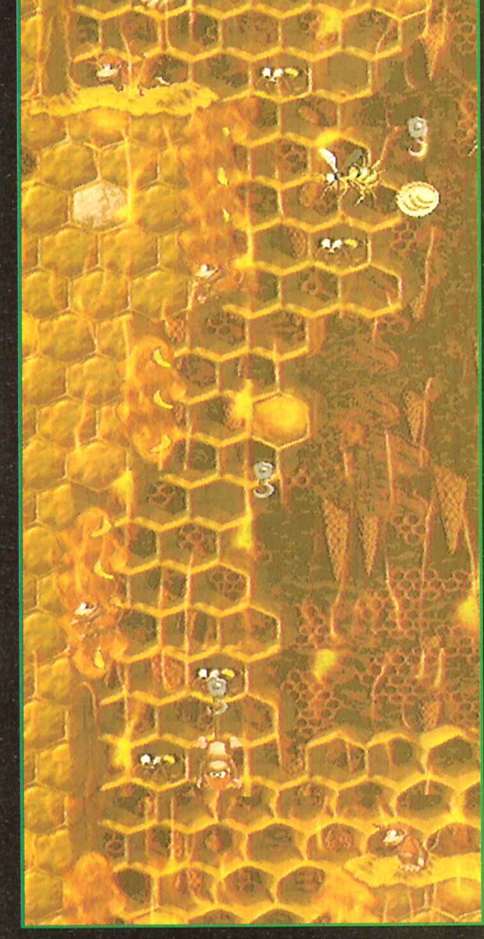
Vuestro último paso en 'Mudhole Marsh' es coger la **moneda DK**. Para ello tenéis que ser indulgentes y **no matar al último enemigo que dispara barriles**. Avanzad hacia la derecha y saltad sobre uno de ellos en el momento justo para coger la moneda cuando aparezca sobre **la diana de la salida del nivel (3).**

## NIVEL 6: RAMBIRUMBLE

En este pegajoso nivel, la **primera habitación tarda en llegar**. La entrada está exactamente en la **parte superior izquierda del mapeado**, antes de **coger la letra O y de salvar el avance**. Tenéis que escalar por las **paredes de miel** y utilizar después **un par de ganchos** (el primero es invisible, pero un **plátano señala el lugar en el que se encuentra**) para alcanzar su **entrada (1).**

Después de pasar el barril que salva vuestro avance, llegáis a una puerta en la pared que da a una habitación en la que encontráis a **Rambi**. No os metáis por ella (si lo hacéis, ya no podréis retroceder) y trepad por unos ganchos



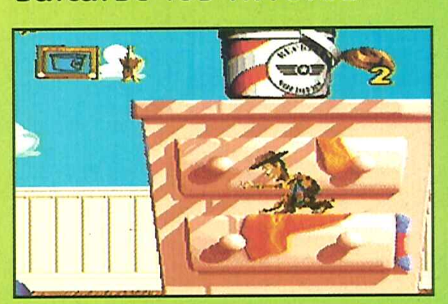

1


2



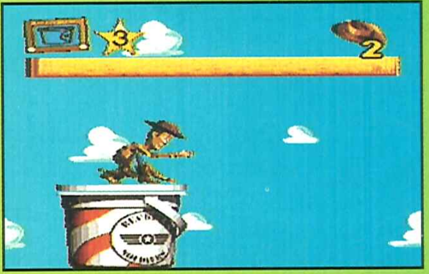

SUPER NINTENDO

## 'Inmunidad y saltarse los niveles



*Para alcanzar la **inmunidad** debes **empezar a jugar en el nivel 1** y llegar hasta la **mesilla** sobre la que se encuentra un **cubo de la armada de color rojo y blanco**(no tendrás problemas para encontrarlo, porque hemos sacado la pantalla correspondiente). Una vez allí, **sitúate en el cajón inferior** y agáchate durante **cinco segundos** aproximadamente Verás como la **estrella que indica el número de vidas** que te quedan comienza a girar, confirmando la validez del truco o lo que es lo mismo, la inmunidad absoluta.*

*Pero ahí no acaba todo. Si en esa misma pantalla subes hasta **colocarte sobre el mismo cubo de la armada de antes,** y vuelves a agacharte para después **pausar el juego y pulsar el botón SELECT**, verás atónito como el vaquero consigue pasar de nivel sin ningún tipo de esfuerzo. Repitiendo los mismos pasos (pausa + SELECT) en cualquier momento de las diferentes fases acabarás el juego en un periquete..*





invisibles que hay encima, para poder pasar al otro lado y así coger la **moneda DK. (2).**

A la **segunda** y última habitación del nivel sólo podéis entrar **si llegáis con Rambi**, porque es él quien tiene que **romper la pared** que se encuentra justo debajo de la señal que indica el **fin del trayecto del rinoceronte (3).**


3

## NIVEL OCULTO FASE 4

Este nivel tiene **una sola habitación secreta** que se encuentra justo en la salida, y además **esconde la ansiada moneda DK.**


1

Después de tantos problemas con los barriles durante el camino, al llegar al final todavía os queda **un último salto arriesgado (1)**. En vez de disparar el barril sobre la diana de la salida, lanzaros **hacia la derecha y caeréis en la entrada a la habitación (2 y 3).**



2


3

# Earthworm Jim 2

## *Hasta la vista, gusano. Nos vemos bajo tierra.*

**Super Nintendo**

Aquí estamos una vez más para ofreceros la segunda entrega de la guía de este maravilloso cartucho. Haremos que Jim se reúna por fin con su amada, aunque al final se lleve una sorpresa... Claro que, todos nos la llevaremos.

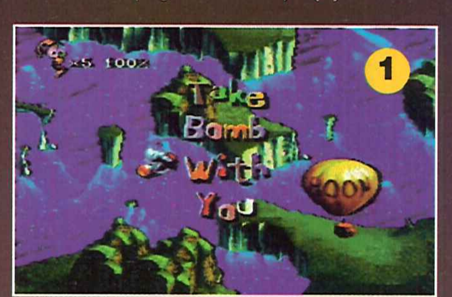
***Por David García***

## Nivel 5
### The Flying King

El objetivo es ir **empujando el globo-bomba (1)** hasta llegar al enemigo final, donde habrá que arrojarlo para hacerle explotar. A la hora de eliminar al resto de enemigos es vital que **no dispares mientras está el globo por medio**, si lo alcanzas explosionaría antes de tiempo y habría que volver a repetir la fase desde el principio. La mejor táctica consiste en **dejar el globo en el punto de salida e ir en solitario a despejar el camino de obstáculos**.

TE ENCONTRARÁS CON TODO ESTO:

- **Motores turbo**: Utilízalos siempre que puedas. Aumentan la potencia de tu nave **(2)**.
- **Cerdos volantes**: Se agarran a la parte trasera del cohete y nos frenan **(3)**. Resultan la mar de incómodos. Para deshacerte de ellos, gira la nave en una y otra dirección varias veces, consecutivamente.
- **Barcos piratas**: Ojo a las bombas que lanzan **(4)**.
- **Enemigo final**: Está al final del stage. Sólo la potencia de la bomba acabará con este repugnante bichejo **(5)**. En la siguiente página os ofrecemos una **pequeña instantánea** en la que podréis deleitaros con el **antes y el después** de este inmundo enemigo.



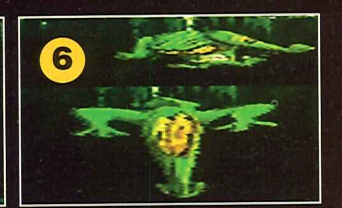




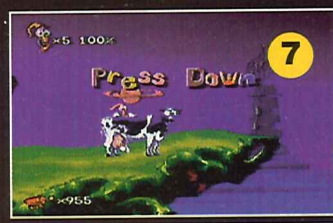


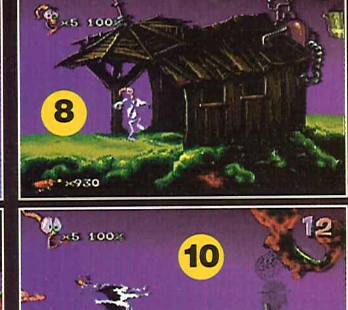






## Nivel 7
### Udderly Abducted



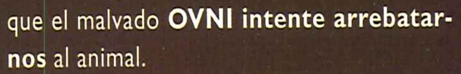






El objetivo de Jim consiste en **recoger las vacas (7)** y **llevarlas** a sus establos, donde serán **ordeñadas**. El peso de la **leche** en el cubo elevará la trampilla que nos permitirá ir salvando zonas.

Las vacas siempre deben ir con Jim, a sus brazos. Siempre, excepto a la hora de colgase de alguna cornisa. Entonces tendrá que dejarlas en el suelo, arriesgándose a que el malvado **OVNI intente arrebatarnos** al animal.



Fíjate en las **ventanas de los establos**; te indicarán el número de vacas que deben ser transportadas hasta allí **(8)**. Ah!, y no olvides llevarlas en el orden correcto.

*__TE ENCONTRÁS CON TODO ESTO:__*

• **OVNI:** Tiene fijación con las vacas **(9)**. Si te *pilla* una, puedes empezar a buscarte otra.

• **Vacas explosivas:** Antes de llevarlas al establo deben ser desactivadas. Para ello, habrá que **sumergirlas en el pilón (10)** y **apagar la mecha**. Haz todo esto antes del final de la cuenta atrás.

• **Sarcófago mortal:** Parece uno de esos trucos donde a la chica le clavan espadas en mitad del número de magia. La diferencia es que aquí no hay truco, vaya, que te **roban un 10%** de energía **(11)**.

• **Cañón:** Lanza las vacas al otro lado del precipicio **(12)**. Jim puede cruzar utilizando el **mocarro**. Mientras las vacas pasten por allí, el OVNI no intentará el secuestro.

## **Super** Truco:
## Inmunidad total

*Despreocúpate de enemigos y campa a tus anchas por todo el escenario sin miedo a perder energía. En efecto, gozas de inmunidad absoluta. Y tan sólo con pulsar:*

*START, A, A, X, A, IZQUIERDA, DERECHA, DERECHA, IZQUIERDA, START.*

# EARTHWORM JIM 2
## SUPER NINTENDO




### Continuaciones infinitas

*Si quieres evitarte las molestias de ir recolectando objetos que te permitan continuar la aventura, no tienes más que presionar **START, Y, SELECT, Y, B, X, B, X, B, START**. Disfrutarás de continuaciones infinitas.*



### Quiero jugar en el nivel...

*Empieza a jugar directamente en el nivel que quieras introduciendo las siguientes combinaciones:*

***• Nivel 2: START, A, X, IZQUIERDA, DERECHA, X, IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA.***

***• Nivel 3: START, IZQUIERDA, DERECHA, A, B, X, IZQUIERDA, DERECHA, A.***

***• Nivel 4: START, A, B, X, A, B, X, IZQUIERDA, DERECHA.***

***• Nivel 5: START, A, B, X, IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, A, B.***

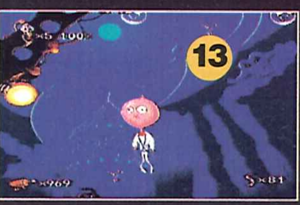
***• Nivel 6: START, ABAJO, DERECHA, A, B, X, IZQUIERDA, DERECHA, A.***

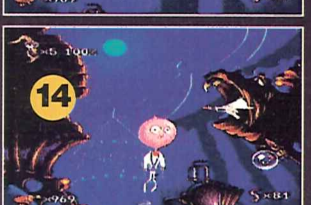
# Nivel 8
## Inflated Head

En esta fase hay que ir **inflando y desinflando la cabeza de Jim** para que la lombriz vuele o descienda **(13)**. El objetivo es llegar hasta lo más alto sano y salvo, sin olvidarse de **evitar** las incandescentes **bombillas**. Además, Jim deberá recoger el mayor número posible de **lombrices** para el último momento de la fase. Si te alcanza algún objeto, ve a la izquierda o a la derecha para aterrizar sobre una **zona de inflado**.

***TE ENCONTRARÁS CON TODO ESTO:***

- **Pájaros demoníacos**: Lanzan piedras para explotar la cabeza de Jim y hacerle caer de golpe. Menudo batacazo se pega al aterrizar. **(14)**.
- **Zonas de inflado:** Para repostar gas en la cabeza y volverlo a intentar. **(15)**.
- **El gato que araña:** Mientras sube es inofensivo pero al caer, sus garras se transforman en cuchillas. Lo mejor es que le engañes cambiando de dirección en el último momento **(16)**.
- **El puñetazo:** Es una subfase de bonificación a la que se llega por medio de la bombilla teletransportadora **(17)**. Para activar el puño habrá que saltar desde un distancia no muy cercana al objeto en cuestión. Debes intentar que el puño golpeé el icono que sobrevuela **(18)**. Un consejo: espera a que aparezcan premios jugosos.
















## Acompañado ante el peligro

*1. **Energía:** Aumenta un 4% la energía de Jim. 2. **Bandera de Jim:** Primera parte del password. 3. **Bandera de gusano:** Segunda parte del password. 4. **Bandera de tierra:** Tercera y última parte del password. 5. **Icono para continuar:** Permite a Jim reempezar desde ese punto. 6. **Vida extra:** Sin comentarios. 7. **Lata de gusanos:** Cada lata una continuación. 8. **Cronómetro:** Proporciona tiempo en "Lorenzo´s Soil". 9. **Motor Turbo:** Aumenta la velocidad del cohete en "The Flying King". 10. **Carril súper rápido:** Súper velocidad de ida o vuelta en una sola dirección en "The Flying King". 11. **Cartuchos de plasma:** Recargan 250 cartuchos en el arma estándar. 12. **Bocadillo de patatas fritas:** Pone el marcador de Jim al 200%. 13. **Súper Energía:** Restablece totalmente la energía de Jim. 14. **Plato de lombrices:** Proporcionan bonificaciones en algunas fases. 15. **Vacas:** Muy importantes. Ya verás por qué.*

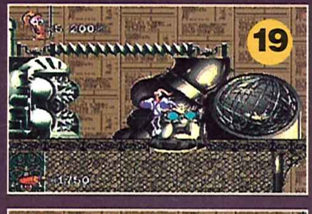


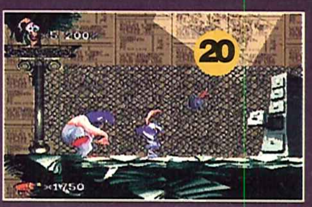

# Nivel 9
## Iso 9000

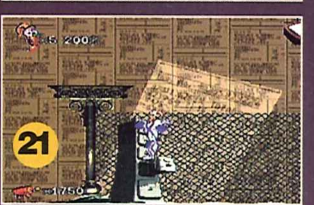
Jim se encuentra en el planeta del "papeleo burocrático". Para lograr el éxito, lo primero es hacer que **funcionen los rodillos de la imprenta**. Para ello habrá que llevar la **bola metálica** al lugar adecuado: tiene su misma forma **(19)**. Así se activan los rodillos que nos transportarán a la siguiente zona. A todo esto, cuidado con los guardianes del archivo: deben estar lo más lejos posible **(20)**. El siguiente paso será ir **saltando los archivos** apoyándose en su **segundo cajón (21)**. Uno de ellos es complicadísimo, porque habrá que saltarlo y luego volverlo a utilizar para alcanzar una repisa. Los **altos hornos** deben ser desactivados para que puedas caminar sobre ellos **(22)**.

***TE ENCONTRARÁS CON TODO ESTO:***

- **Salida del nivel:** Una frenética carrera entre Jim y la puerta **(23)**, inalcanzable, por otra parte. La solución está en **coger el armario de la izquierda** y depositarlo en algún lugar por el que pase la puerta. A continuación, hay que **correr tras la puerta y cuando ésta se tope con el armario** caerá al suelo **(24)**. Entonces podremos salir.

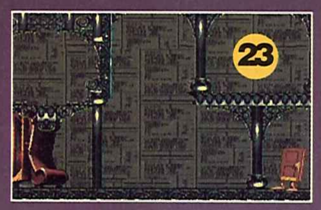


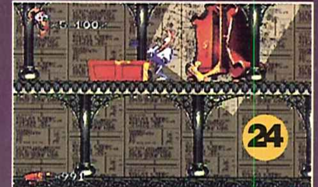





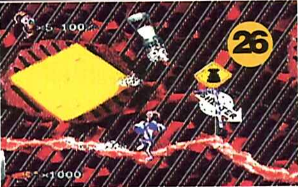


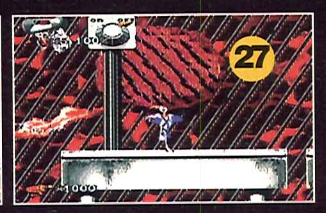


# Nivel 11
## Level Ate



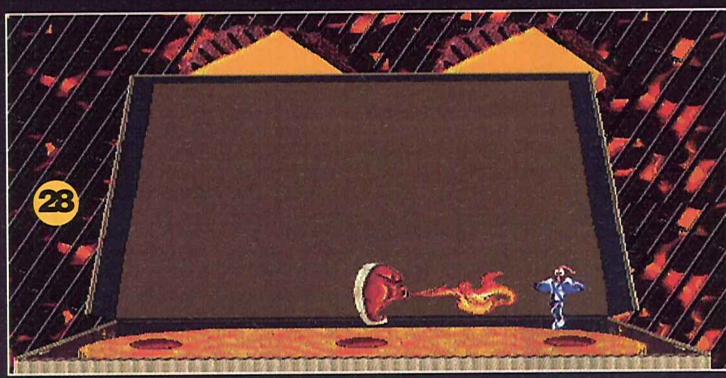




Basta con avanzar por las diferentes comidas evitando ser alcanzado por los enemigos, incluidas las **puntas de los tenedores (25)**. Especial atención a las **pajitas. Se camuflan** perfectamente entre las comidas.



***TE ENCONTRARÁS CON ESTO:***




• **El salero:** Cada vez que Jim se detenga aparecerá un salero **(26)** arrojando sal (claro, que va a echar un salero). Se le puede apartar momentaneamente vía disparos.

• **Placas de freir:** Si no las desactivas antes de pasar sobre ellas, Jim se escaldará las patas **(27)**.

• **Chuletón final:** Pasa de una a otra tostada y dispara al trozo de carne cuando se pose **(28)**. No permanezcas demasiado tiempo parado o te darán un platazo .

# Nivel 12
## See Jim Run. Run Jim Run

En el último nivel, Jim se **enfrenta con el Psy-Crow en una carrera contra reloj** . El primero se queda con la princesa "Cómo-se-llame" y el segundo sin nada. **No intentes coger todos los iconos** o perderás demasiado tiempo. Y no te dejes engañar: **el camino por el que corre Psy-Crow y el tuyo son diferentes**. Tenlo en cuenta a la hora de saltar. El arma más útil es el **disparo de tres dedos**, de hecho es el único objeto que merece la pena coger en esta fase. Para abrir las barreras tan sólo hay que disparar.













***TE ENCONTRARÁS CON TODO ESTO:***

• **Las aspas:** Elimina las que van en el sentido contrario a las agujas del reloj. Deja las otras, te impulsarán.

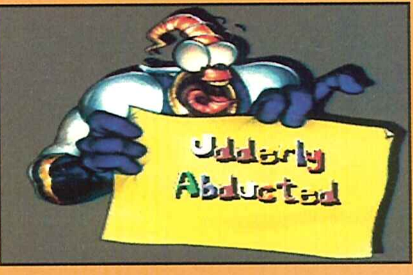
• Para dar un salto grande utiliza **el mocarro**. Aunque tengas que esperar al mejor momento para lanzarte, es lo más seguro **(29)**.

• **Burbujas J:** Te impulsan **(30)**. Son de gran utilidad.

• **Esferas azules:** Te frenan y te quitan un 5% de energía **(31)**. Aun así, no te deben preocupar si le has sacado ventaja al Psy-Crow. Las **burbujas J** son una buena solución para evitarte problemas.

• **Princesa Cómo-se-llame:** The End **(32)**.








• ***Nivel 7: START, ARRIBA, B, X, IZQUIERDA, DERECHA, ABAJO, A, X.***

• ***Nivel 8: START, ARRIBA, ABAJO, X, A, B, Y, IZQUIERDA, DERECHA.***

• ***Nivel 9: START, A, B, X, IZQUIERDA, IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA.***

• ***Nivel 10: START, ARRIBA, DERECHA, A, B, X, IZQUIERDA, DERECHA, A.***

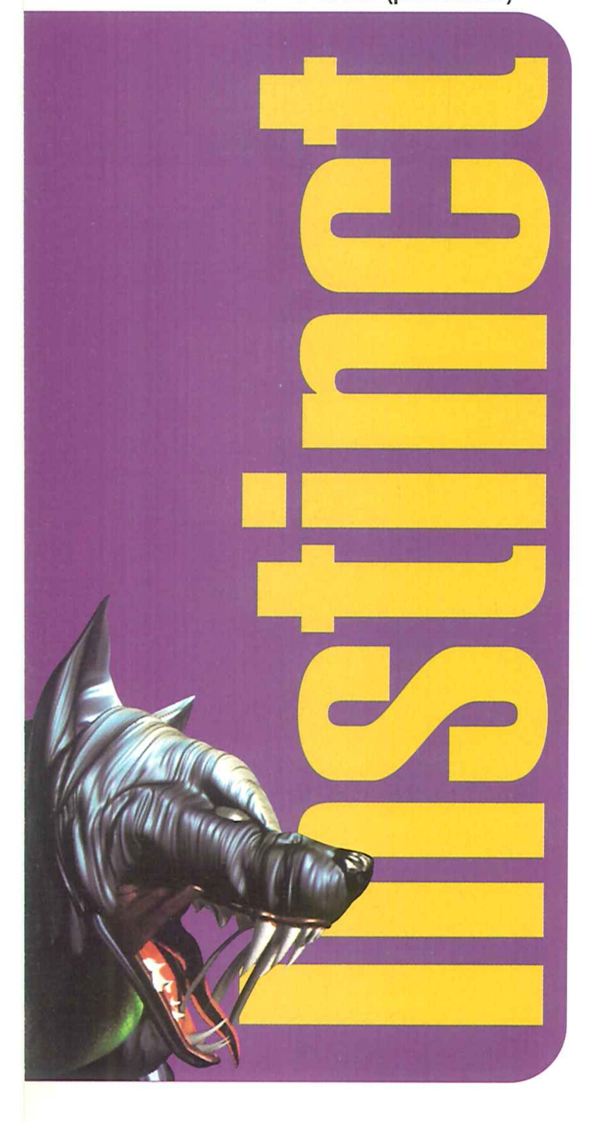
• ***Nivel 11: START, X, X, ABAJO, ABAJO, A, IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA.***

• ***Nivel 12: START, A, B, X, IZQUIERDA, IZQUIERDA, IZQUIERDA, IZQUIERDA, DERECHA.***

## Una curiosidad: pausa perfecta

*Bueno, bueno, pues aquí tenemos uno de esos trucos que no proporcionan vidas infinitas ni nada por el estilo, pero que os servirán para vacilar delante de los amiguetes. Se trata de **eliminar ese color oscuro que aparece al pausar el juego**, de perfeccionar la imagen estática. Pruébalo pulsando **START, A, A, A, A, A, A, A, A.***

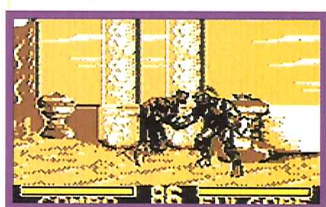
Nota: K=Kick (patada).
P= Punch (puñetazo)



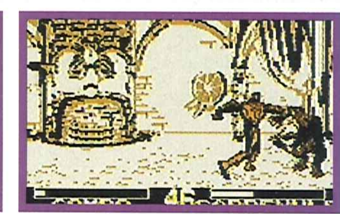
# Killer Instinct



**KEENE K.O.:** IZQUIERDA (3 SEG.), DERECHA + K.

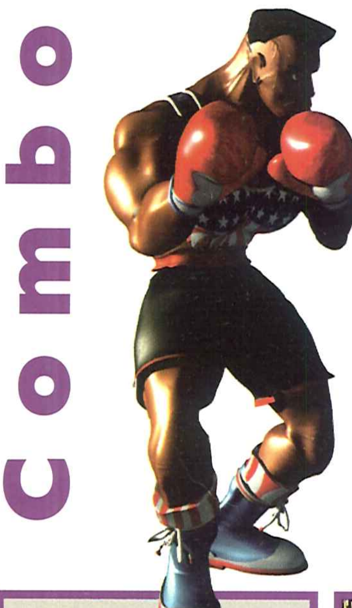


**POWERLINE:** IZDA. (3 SEG.), DERECHA + P.

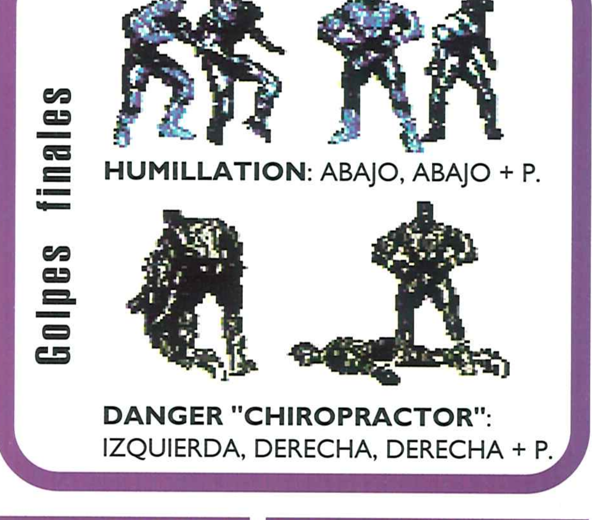


**ROLLERCASTER:** IZDA. (3 SEG.), DERECHA + P.

## Combo

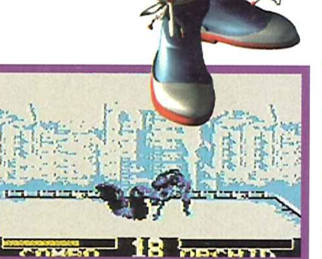


## Golpes finales



**HUMILLATION**: ABAJO, ABAJO + P.

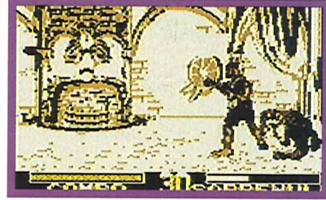
**DANGER "CHIROPRACTOR"**: IZQUIERDA, DERECHA, DERECHA + P.



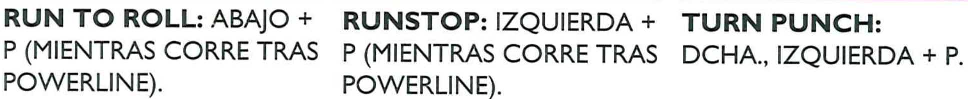
**RUN TO ROLL:** ABAJO + P (MIENTRAS CORRE TRAS POWERLINE).

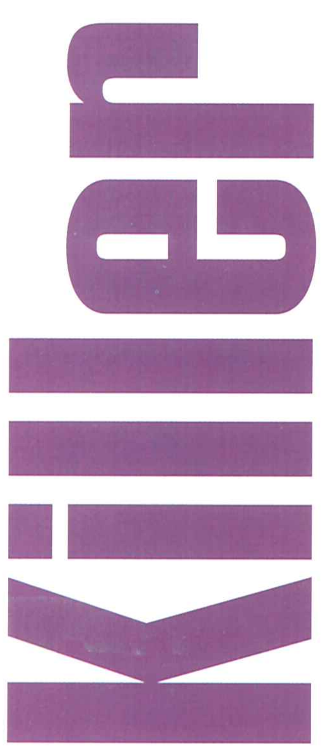


**RUNSTOP:** IZQUIERDA + P (MIENTRAS CORRE TRAS POWERLINE).



**TURN PUNCH:** DCHA., IZQUIERDA + P.





# Los golpes más grandes para la pequeña Nintendo.

Esta vez hemos dejado que investigarais, que jugarais, que tuvierais la oportunidad de sacarle el máximo partido a este pedazo de cartucho para Game Boy. Pero ya ha pasado el tiempo. Ahora vamos a contaros todo lo que necesitáis saber para dominar a fondo la fuerza de 'Killer Instinct'. Ahí van todos los golpes, paso a paso. ¿Os faltaba alguno?

*Por David García*
*Con la colaboración de Iván Lancho.*

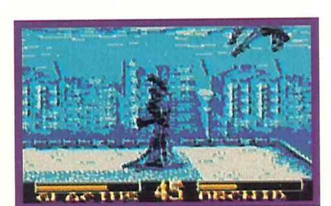


**COLD SHOULDER:** IZDA., DERECHA + P.



**SHOCKWAVE:** ABAJO, ABAJO-DCHA., DCHA. + P.

# Glacius



**LIQUIDICE:** ABAJO, ABAJO-DERECHA, DERECHA + K.





**ICE LANCE:** ABAJO-DERECHA, ABAJO, ABAJO-IZQUIERDA + P.

## Golpes finales



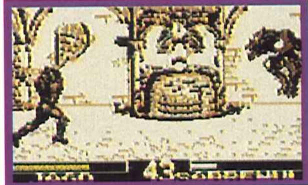
**HUMILLATION:** DERECHA, DERECHA, IZQUIERDA + K.



**DANGER "ICE PICK":** IZDA., ABAJO-IZDA., ABAJO, ABAJO-DERECHA, DERECHA + P.



**ENDO KUKEN:** ABAJO, ABAJO-DERECHA, DERECHA + P.



**LASER BLADE:** ABAJO-DERECHA, ABAJO, ABAJO-IZQUIERDA + P.



**TIGER FURY:** DERECHA, ABAJO, ABAJO-DERECHA + P.





**WIND KICK:** ABAJO-DERECHA, ABAJO, ABAJO-IZQUIERDA + K.

# Jago

## Golpes finales

**HUMILLATION:** DERECHA, ABAJO-DERECHA, ABAJO, ABAJO-IZDA., IZQUIERDA + K.

**DANGER SWORD:**



(PEGADO AL RIVAL) IZQUIERDA, DERECHA, DERECHA + P.

# DOOM

SUPER NINTENDO



## Todas las armas

El "desafío" comienza a dar sus frutos. Tarde, pero al menos van llegando las primeras triquiñuelas para la bomba de Williams. Ésta os permite disponer de cualquier arma. Tomad nota.

Lo primero que hay que hacer es conseguir un **chainsaw (motosierra),** en los niveles: Nuclear Plant, Toxin Refinery, Military Base, Fortress of Mistery, Halls of the Damned, Mount Erebus o Warrens. Entonces debes **gastar todas las municiones** que tengas de cualquier tipo de arma y colocar la pistola en el marcador del armamento. Aunque señale **000** en el espacio destinado a las balas, dispara y verás cómo se selecciona automáticamente el siguiente tipo de arma. Repite la operación y obtendrás todo el armamento sin necesidad de recogerlo. Es decir, de la pistola pasa al fusil, del fusil a la motosierra, de la sierra a la metralleta, de allí al lanzacohetes y de éste al rifle de plasma. El único que no aparece es el BFG 9000.



# MECHWARRIOR 3050

SUPER NINTENDO

## Jugar con un enemigo

Cuando aparezca el **logo de Tiburon Entertainment** presiona **ABAJO, A y X**. A continuación, y en el lugar destinado a los códigos, introduce: **XTRM3K**.

Llegarás a una pantalla en la que podrás elegir a cualquiera de los **seis enemigos como personaje protagonista** de la aventura.

# Fulgore



TIPLE LASER STORM: DCHA., IZDA., IZDA., ABAJO, ABAJO-DCHA., DERECHA + P.

## Golpes finales



**HUMILLATION:** IZQUIERDA, ABAJO-IZDA., ABAJO, ABAJO-DERECHA, DERECHA + P.

**DANGER "GUN'EM DOWN":** ABAJO, ABAJO-DERECHA, DERECHA + K.

**DOUBLE LASER STORM:** IZDA., IZDA., ABAJO, ABAJO-DCHA., DCHA. + P.

**PLASMAPORT (DETRAS):** IZQUIERDA, ABAJO, ABAJO-IZDA. + K.



**LASER STORM:** ABAJO, ABAJO-DCHA., DCHA.+ P.



**PLAMASLICE:** DCHA., ABAJO, ABAJO-DCHA. + P.



**PLASMAPORT (FRENTE):** IZQUIERDA, ABAJO, ABAJO-IZDA. + P.



**EYE LASER:** ABAJO-DERECHA, ABAJO, ABAJO-IZQUIERDA + K.



**REFLECT:** ABAJO, ABAJO-IZDA., IZDA. + P.



**CYBER DASH:** IZDA. (3 SEG.), DERECHA + K.

# Thunder



**TOMAHAWK:** (EN EL AIRE): ABAJO, ABAJO-IZDA., IZQDA. + P.

**SAMMAMISH:** DCHA., ABAJO-DCHA., ABAJO, ABAJO-IZDA., IZDA. + P.



**PHOENIX:** ABAJO, ABAJO-DCHA, DCHA + K.



**TRIPLAX:** IZQUIERDA (3 SEG.), DERECHA + P.

## Golpes finales



**HUMILLATION:** ABAJO, ABAJO, DERECHA + K.

**DANGER "LIGHTING":** ABAJO, ABAJO-DCHA., DERECHA. + P.



# Spinal



**BONESHAKER:** DCHA., DERECHA + P.



**POWER DEVOUR:** IZQUIERDA (3 SEG.) + K.



**SKELEPORT (FRENTE):** ABAJO, ABAJO + P.

**SKELEPORT (DETRAS):** ABAJO, ABAJO + K.

## Golpes finales

**HUMILLATION:** DCHA, ABAJO-DCHA., ABAJO, ABAJO-IZDA., IZQUIERDA + K.





**DANGER "BODY GRAB":** IZQUIERDA, IZDA., IZQUIERDA + K.

# Orchid



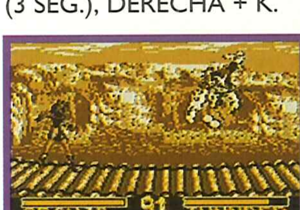
**FIRE CAT:** IZQUIERDA (3 SEG.), DERECHA + P.



**FLIK-FLAK:** IZQUIERDA (3 SEG.), DERECHA + K.



**ICHI-NI SAN:** ABAJO-DCHA., ABAJO, ABAJO-IZQUIERDA + P.





**LASAKEN:** ABAJO, ABAJO-DERECHA, DERECHA + P.

### Golpes finales



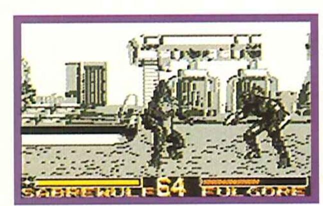
**DANGER "FROG":** ABAJO, DERECHA, IZQUIERDA + K.



**HUMILLATION:** DERECHA, ABAJO-DERECHA, ABAJO, ABAJO-IZQUIERDA, IZQUIERDA + P.

# Sabrewulf





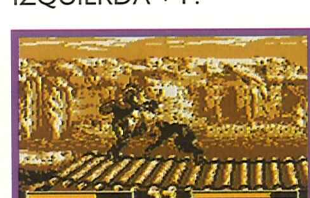
**HOWL:** ABAJO-DERECHA, ABAJO, ABAJO-IZQUIERDA + K.



**FIRE BAT:** ABAJO, ABAJO-IZQUIERDA, IZQUIERDA + P.



**SABRECUT:** IZQUIERDA (3 SEG.), DERECHA + P.



**SABREPOUNCE:** IZQUIERDA (3SEG.), DERECHA + K.

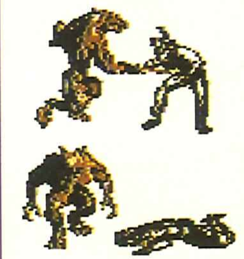


**SABREROLL:** DCHA., IZQUIERDA + K.



**SABRESPIN:** DERECHA, IZQUIERDA + P.

### Golpes finales



**HUMILLATION:** DCHA., DCHA. + P.

**DANGER "CLAW":** IZDA., IZDA. + K.

# FINAL FIGHT 3

## SUPER NINTENDO

### Test mode



*Para acceder a un completo test mode no tienes más que esperar a que aparezca el logo de Capcom y acto seguido, pulsar **SELECT** y luego **START**.*

# TINTIN EN EL TIBET

## GAME BOY




### Passwords de nivel

*Para que nunca desesperes con Tintin, te ofrecemos un **trío de passwords** con los que comenzar directamente la partida en niveles muy avanzados. Ojo, no dan acceso a todas las fases.*

***Nivel Fácil***

*41253*
*23514*

***Nivel Medio***

*53142*
*35412*

***Nivel Difícil***

*13524*
*34125*



Super Nintendo

# Yoshi's Island

Con la colaboración de Club Nintendo

Mapas y pantallas: Javier Abad

## Super Mario World 2

## Todos atentos. ¡Llega Super-baby-Mario! El héroe definitivo.

# Mundo 4

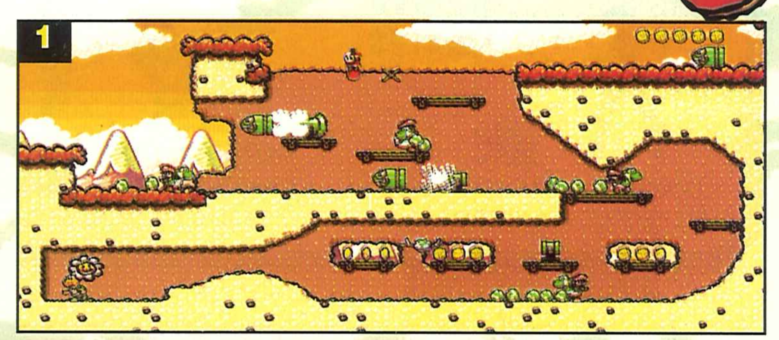
## Fase 4-1: «Go! Go! Mario!!»

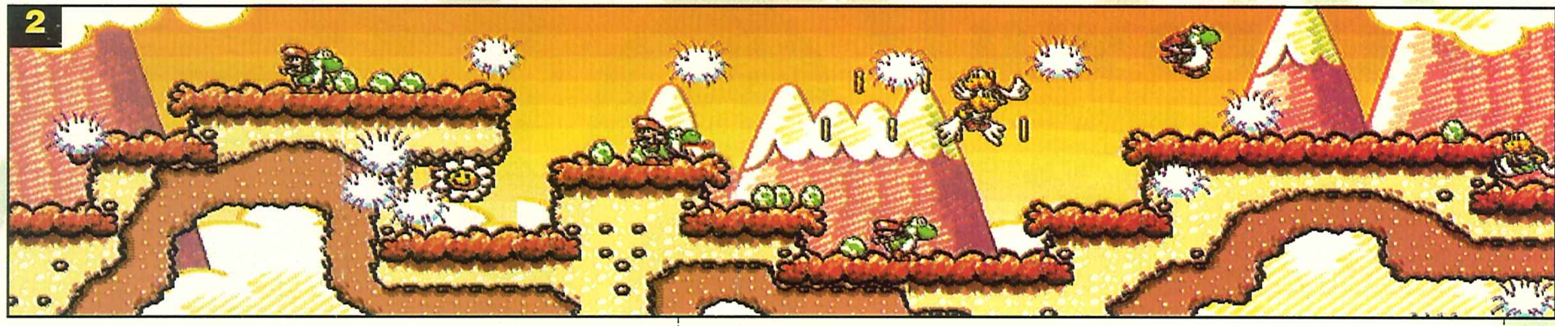
### 1ª Parte. Zona de tortugas. Hasta el 1° punto de salvar la posición.

**• *Monedas rojas y Flores:***

Cuando lleguemos a una **planta carnívora verde** que nos lanza **bolas de pinchos**, veremos a su lado una **tubería**. Si nos metemos por ella, entraremos en una **cueva secreta que esconde hasta 6 monedas rojas**.

Después, en la **zona de los cañones**, encontramos un bicho volando con **1 moneda roja**. Además, en la parte izquierda de la zona inferior hay **1 flor**.





*En esta zona tenemos que evitar a toda costa el contacto con las esporas alucinógenas. Si nos tocan, el escenario se deformará y el control de Yoshi se volverá mucho más complicado.*

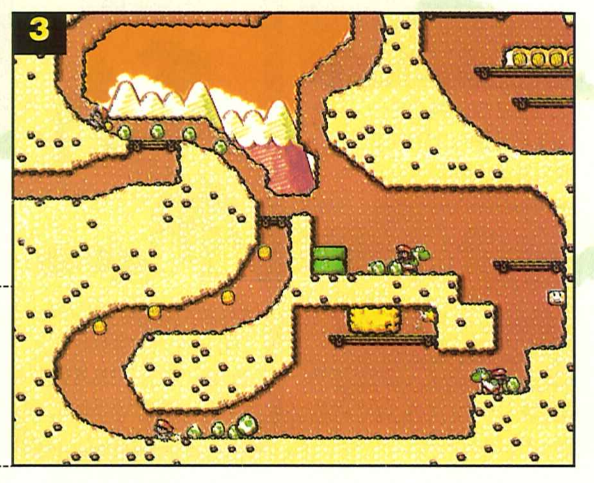
### 2ª Parte. Zona de las esporas alucinógenas. Hasta el 2° punto de salvar.

**• *Desarrollo de la fase:***

Pasado el punto de salvar la posición, encontraremos una especie de **esporas**. Tocadlas y os "atontarán". Se deformarán el escenario y las plataformas, y Yoshi se moverá solo, sin control. Lo mejor para conseguir superar esta zona es que **saltemos sin parar**, y esquivemos o destruyamos con huevos las esporas antes de que nos rocen. El resto será cuestión de paciencia y de habilidad.

*Controlando a Super-Baby-Mario, debemos recoger las flores y monedas rojas de esta zona que encontremos por el camino. Al final, en la zona de las abejas, planearemos hacia la derecha para recoger 3 monedas rojas más.*

### 3ª Parte. Zona en la que manejamos a Super-Baby-Mario.



**• *Desarrollo de la fase:***

Debajo del 2° punto de salvar la posición, se encuentra una **estrella** que nos transforma en Super-Baby-Mario. Una vez hecho esto, nos dirigiremos hacia la izquierda buscando **más estrellas** que renueven el poder, y siguiendo este camino, al final del todo encontraremos una **zona de abejas**. Pues **ni tocarlas**, porque si las golpeamos, sólo conseguiremos enfadarlas y que carguen contra nosotros.

# Fase 4-2: «The Cave Of the Lakitus»

## 1ª Parte. Hasta el punto de salvar la posición.

**• *Monedas rojas y Flores:***

**A-** Cuando saltamos en el muelle, vemos un pasadizo bastante estrecho que va hacia la izquierda. Seguid por este **pasadizo** y encontraréis un **cajón y una nube alada que esconde 1 flor.**

**B-** Después, encontramos un **interruptor de admiración**. Lo pisamos, nos metemos por la flecha que aparece, y llegamos a una **cueva secreta**. Ahora, debemos dejarnos caer, planeando, mientras recogemos un total de **5 monedas rojas**.

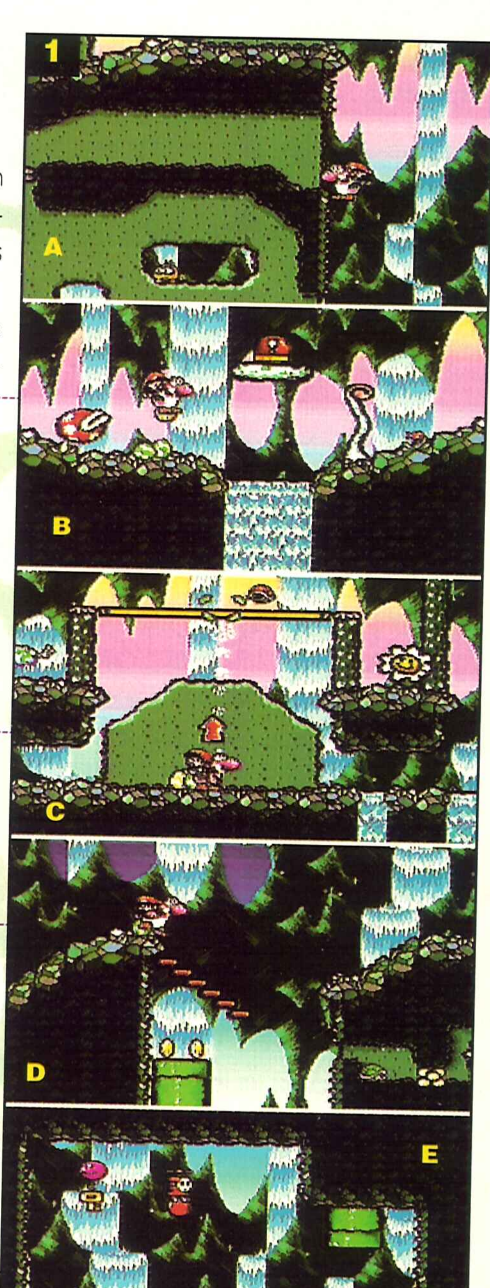
**C-** A la derecha del interruptor de admiración, vemos una tortuga y 1 flor. Tenemos que **golpear la tortuga**, cuando se dirija hacia la derecha, para que salga lanzada y golpee la flor.

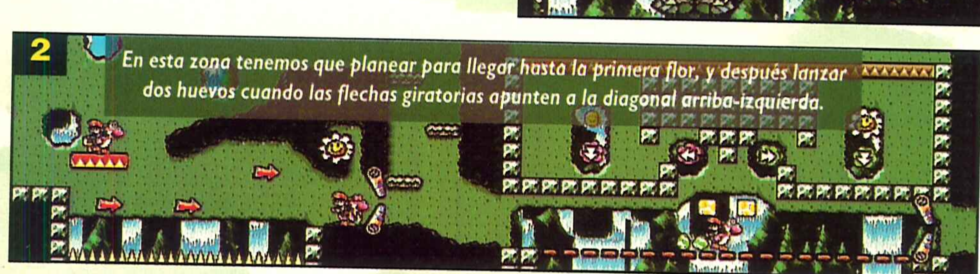
**D-** Más hacia la derecha, pasamos a la siguiente zona de la fase. Pero antes de llegar al punto de salvar la posición, veremos **varias tortugas**. Saltamos encima de una de ellas, dejamos el caparazón y lo empujamos hacia la derecha para que salga disparado en esa dirección. **Seguimos al caparazón** y vemos cómo baja unas escaleras, y se mete por un hueco en el que hay **1 flor**.

**E-** Debajo de esta escalera hay una tubería. Entrando por ella llegamos a un cuarto secreto en el que podemos recoger **1 moneda roja y una llave.**

***Entrar en un pasadizo (A), pisar un interruptor (B) y lanzar un huevo a una tortuga (C) sirven para obtener 2 flores y 5 monedas rojas.***

***Los siguientes pasos de la primera parte tienen lugar en la misma zona: hay 1 flor en el hueco de la pared (C), y 1 moneda dentro de la tubería (D).***




En esta zona tenemos que planear para llegar hasta la primera flor, y después lanzar dos huevos cuando las flechas giratorias apunten a la diagonal arriba-izquierda.

## 2ª Parte. Hasta la meta.

**• *Monedas rojas y Flores:***

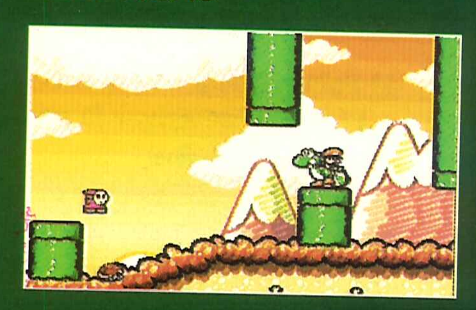
Al llegar abajo del todo, a la derecha, vemos 1 flor. Para llegar hasta ella, tenemos que dejarnos caer desde la plataforma móvil de más arriba y planear hacia la derecha.

Casi al final de la fase, veremos una flor y una moneda encerradas entre piedras. Tenemos que detener el punto de mira (usando los botones L y R) apuntando hacia la nube con flecha y disparar los huevos justo cuando las flechas giratorias apunten a la diagonal arriba-izquierda.

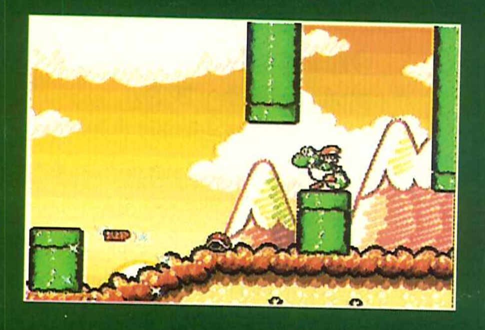
# YOSHI'S ISLAND

### SUPER NINTENDO

## FASE 4-1 : CONSIGUE 999 VIDAS

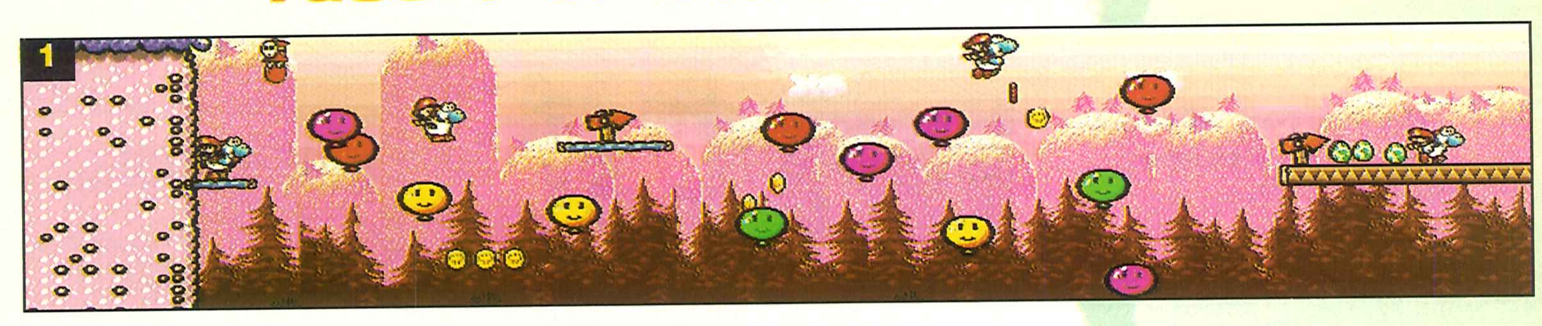


*Avanzamos hasta llegar a **dos tuberías** de las que salen sendas plantas carnívoras, y las destruimos con huevos. Después, nos vamos hasta una tubería que hay a la izquierda y nos recargamos de huevos al máximo devorando los enemigos que salen de ella. Luego, saltamos una vez encima de una tortuga, nos **tragamos su caparazón** y lo escupimos entre la tubería de donde salían los enemigos y la tubería de la derecha. A continuación, nos subimos encima de esta última y pulsamos el mando hacia la derecha, de forma que dejemos de ver en pantalla la tubería de la que salían los enemigos. Más tarde disparamos un solo huevo hacia la derecha y esperamos sin*



*movernos, mientras vemos como el caparazón que soltamos antes sigue rebotando. Cada cierto tiempo, sin que nosotros lo veamos (muy importante), saldrá de la tubería de la izquierda un enemigo, y al caer en la zona donde está rebotando el caparazón, éste lo destruirá. A partir del **sexto enemigo destruido**, los siguientes nos darán **vidas extra**. Cuando nos den la primera vida extra, ya podremos mirar a la izquierda para ver cómo van saliendo los enemigos y van siendo destruidos hasta llegar a ¡999!*

# Fase 4-3: «Don't Look Back»



## 1ª Parte. Zona de globos. Hasta el 1º punto de salvar la posición.

***• Desarrollo de la fase:***

Nada más comenzar, encontramos unos **globos** que tenemos que utilizar para subir. Arriba del todo veremos unas plataformas por las que tenemos que saltar mientras nos dirigimos hacia la derecha. Después, hemos de saltar con habilidad por unos troncos que se balancean y que terminan cayendo al vacío. Así, al final, llegaremos hasta una tubería. Nos metemos en ella. Dentro encontraremos una **burbuja de helicóptero** disparando a una nube alada. Manejando al helicóptero, **en la parte superior de la pantalla encontraremos el primer punto de salvar** la posición.

***• Monedas rojas y Flores:***

A lomos del **primer globo** que veamos, hemos de llegar arriba del todo. Allí, a "mando" izquierda y encima de una **pequeña repisa**, veremos un bicho que transporta **1 moneda roja**. Debemos disparar un huevo hacia el bicho rápidamente, antes de que huya. De esta forma **conseguiremos que suelte la moneda** y nosotros podamos recogerla.

En la zona de los globos, encontraremos, **más o menos en el centro de la pantalla, 1 flor**. Para llegar hasta ella, debemos ir saltando de globo en globo. Además, en la parte alta de la pantalla encontraremos, saltando por las plataformas, **4 monedas rojas** más. En total, nada más superar la zona de globos, debemos tener **5 monedas rojas y 1 flor**.



***En esta zona tenemos que andar rápidos para disparar al bicho que transporta una moneda roja y conseguir que la suelte antes de que se vaya. Eso sí, para cogerla hay que evitar a la planta carnívora.***

## 2ª Parte. Zona con plataformas móviles sin suelo. Hasta el 2º punto de salvar.

***• Monedas rojas y Flores:***

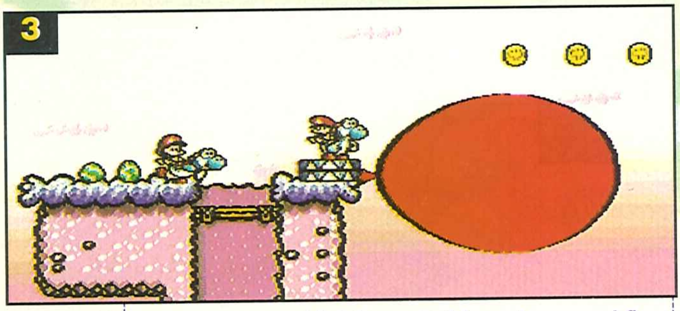
Nada más pasar el primer punto de salvar, tendremos que saltar por **plataformas con números**, al tiempo que vamos subiendo.

En la parte más alta de esta zona, encontraremos una **plataforma con tres huevos**. Encima de ella aparecerá un bicho que transporta **1 moneda roja**. Debemos **disparar un huevo** hacia el bicho rápidamente, antes de que se vaya. De esta forma conseguiremos que suelte la moneda y podamos recogerla.

Si nos dirigimos a la derecha desde el punto anterior, encontraremos unas plataformas con muchas tortugas, y un poco más a la derecha, aparecerá una **planta carnívora**. Por detrás de esta planta, veremos también un bicho con 1 moneda roja al que, al igual que antes, debemos disparar un huevo rápidamente, no sea que se nos vaya. A continuación, **destruiremos la planta con tres huevos**, y así ya podremos recoger la moneda.

Superada esta zona, llegaremos hasta unas **plataformas con el símbolo de la admiración**, que **desaparecen cuando pasa el efecto del interruptor de admiración que encontramos antes**.

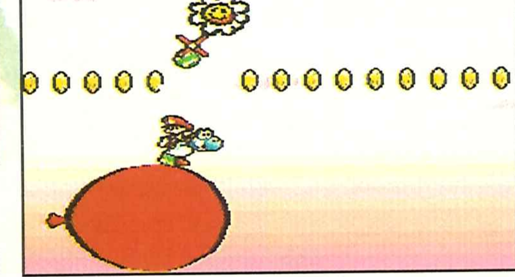
Arriba, a la izquierda del todo de esta zona, encontraremos una **nube alada**. Dentro de esta nube se encuentra **1 flor**.



*Montados encima del globo, a mitad de camino vemos 1 flor a la que hay que disparar un huevo. Si aguantamos hasta el final del recorrido conseguiremos 5 monedas rojas.*

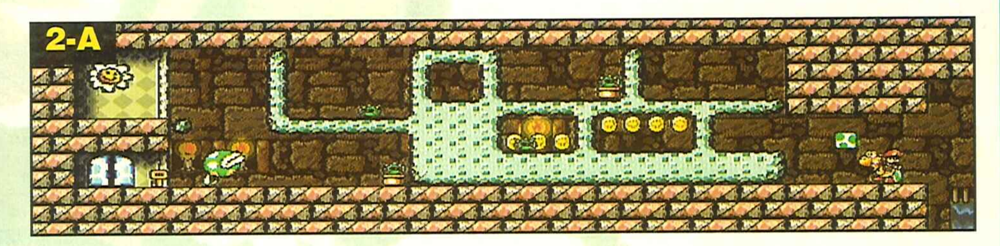
## 3ª Parte. Desde el 2º punto de salvar la posición hasta la meta.

***• Monedas rojas y Flores:***



Desde el 2º punto de salvar, disparamos un huevo hacia la **arena de arriba** para que **caiga un muelle**. Saltamos sobre él y llegamos hasta un **globo que tenemos que inflar** rebotando encima de un fuelle.

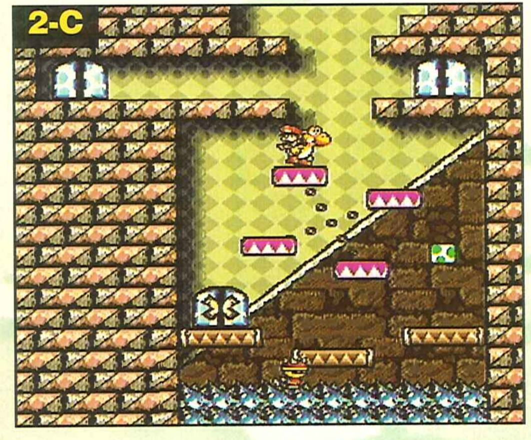
# Fase 4-4: «Marching Midle's Fort»




**2ª Parte. Zona de la habitación en forma de "X", donde encontraremos 4 puertas a cuatro zonas con una llave en cada una. Hasta el 2º punto de salvar.**

• ***Desarrollo de la fase:***

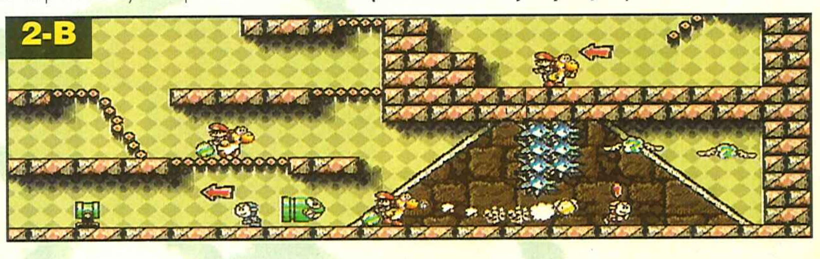
En esta zona encontramos el primer punto de salvar la posición y una puerta con cerradura. Esta habitación tiene forma de "X" y **en cada aspa de la "X" hay una puerta que comunica con una zona** o habitación, donde debemos conseguir una llave.



***2-A. Zona de la puerta superior izquierda (4 monedas rojas y 1 flor).***

En esta zona, debemos manejar una **rueda giratoria con flecha** y subir a la parte superior, mientras rompemos la arena que nos impide el paso. Allí encontraremos una **planta carnívora**, y detrás de ella, la llave de esta zona y la puerta de salida. Nada más comenzar, encima de nosotros, hay un **pasillo con 2 monedas** al que tendremos que llegar planeando.

***2-B. Zona de la puerta superior derecha (4 monedas rojas y 1 flor).***

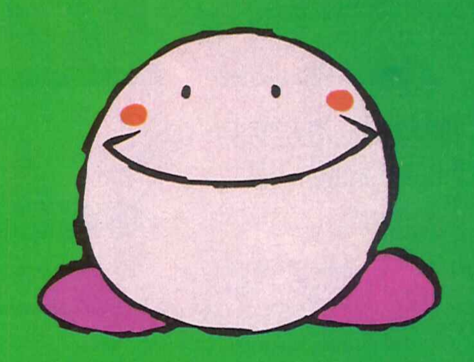



Aquí tendremos que romper varias rocas a base de huevos. Siguiendo por el único camino posible, llegaremos hasta una **pared de pinchos grises**, y detrás de ella, dentro de una nube alada, encontraremos la llave de esta zona.

***2-C. Zona de la puerta inferior derecha (4 monedas rojas y 1 flor).***

En esta zona llegaremos hasta una **noria con dos puertas**. Metiéndonos por cualquiera de estas puertas aparecemos en una habitación con una **nube alada que tiene la llave de esta zona**, pero al cogerla, **caeremos a la parte inferior de la habitación**.

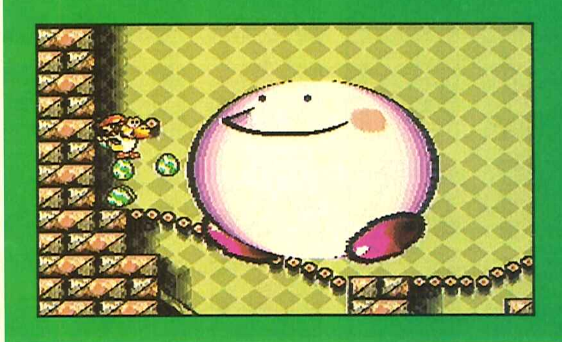
También hay que destacar que cuando encontramos la rueda giratoria con flecha, debajo de ésta veremos una zona de pinchos. En esta zona de pinchos hay **2 monedas rojas** que tendremos que recoger disparándolas huevos, al igual que **1 flor** que se encuentra en un hueco en la pared, a su izquierda.



## Mundo 4: Enemigo intermedio

Este **enemigo no nos ataca**, simplemente se pasea por la pantalla, intentando **golpearnos contra su orondo cuerpo**.

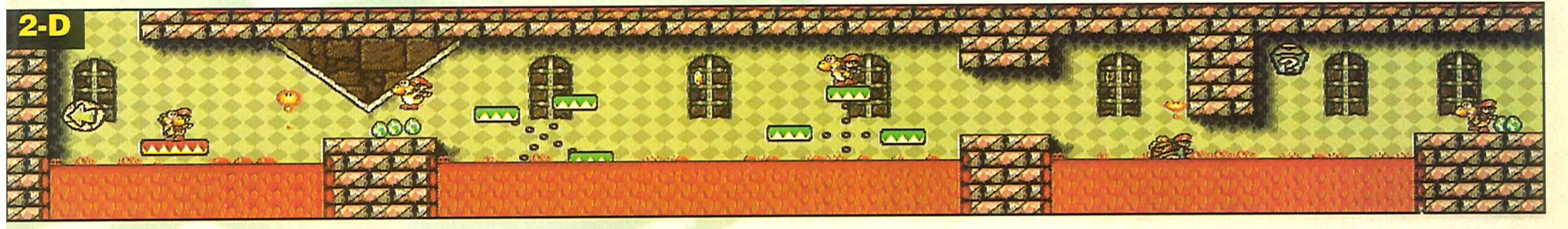
Para destruirle, debemos atacarle utilizando el movimiento de **"golpear la tierra" (abajo + B mientras saltamos encima del enemigo)**. Cuando realicemos este golpe, veremos como el **monstruo se divide en dos enemigos más pequeños**. Con cada uno de estos enemigos debemos hacer lo mismo. Así seguiremos dividiendo su materia prima hasta un total de **tres veces**, justo hasta que los enemigos resultantes sean tan pequeños que simplemente podamos comérnoslos y completar la fase.



***2-D. Zona de la puerta inferior izquierda (3 monedas rojas y 1 flor).***

Esta zona está llena de lava, y tendremos que **montarnos en un cubo, en una noria y más tarde sobre varias ruedas giratorias con flecha** para conseguir atravesar todo el área sin que nos ocurra nada.

No obstante, siguiendo por el único camino posible, llegaremos **hasta la nube que contiene la llave de esta zona** y la puerta de salida. Eso es, misterio resuelto, chavales.






# Estos son los Centros Mail ¡Ven a conocerlos... ya!

Y si no tienes un Centro Mail próximo...

¡Haz tu pedido por teléfono!

902 17 18 19



| | |
|---|---|
| ALICANTE | C/ PADRE MARIANA, 24 - Tel: 514 39 98 |
| Elche ALICANTE | C/ CRISTOBAL SANZ, 29 (PROXIMA APERTURA) |
| ALMERIA | Av. DE LA ESTACION, 28 - Tel: 26 06 43 |
| BARCELONA | CARRER DE PAU CLARIS, 97 - Tel: 412 63 10 (PLAÇA CATALUNYA) |
| BARCELONA | CARRER DE SANTS, 17 - Tel.: 296 69 23 (PLAÇA SANTS) |
| BARCELONA | C.C. BARC. GLORIES, C/DIAGONAL 280 - Tel: 486 00 64 (GLORIES) |
| Badalona BARCELONA | C/ SOLEDAT, 12 - Tel: 464 46 97 |
| Badalona BARCELONA | C.C. MONTIGALA, C/ OLOF PALME - Tel.: 465 68 76 |
| Manresa BARCELONA | ANGEL GUIMERA, 11 - Tel: 872 10 94 |
| BILBAO | PZA. DE ARRIQUIBAR, 4 - Tel: 410 34 73 |
| BURGOS | Av. REYES CATOLICOS, 18. TRASERA - Tel: 24 05 47 |
| BURGOS | Av. CASTILLA Y LEON C.C. CAM. de la PLATA Pl. alta, L.7 - Tel: 22 27 17 |
| CORDOBA | C/ MARIA CRISTINA, 3 - Tel: 48 66 00 |
| GRANADA | C/ MARTINEZ CAMPOS, 11 ESQUINA RECOGIDAS - Tel: 26 69 54 |
| HUESCA | C/ ARGENSOLA, 2 - Tel: 23 04 04 (NUEVO CENTRO) |
| JAEN | C/ PASAJE MAZA, 7 - Tel: 25 82 10 |
| LA CORUÑA | C/ DONANTES DE SANGRE, 1 - Tel: 14 31 11 |
| Santiago LA CORUÑA | C/ RODRIGUEZ CARRACIDO, 13 - Tel: 59 92 88 |
| LAS PALMAS | C/ PRESIDENTE ALVEAR, 3 - Tel: 23 46 51 |
| MADRID | Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1 - Tel: 527 82 25 (Atocha) |
| MADRID | C/ MONTERA, 32, 2º - Tel: 522 49 79 (SOL) |
| Alcalá Henares MADRID | C/ MAYOR, 89 - Tel: 8802692 |
| Alcobendas MADRID | C.C. PICASSO, C/ CONSTITUCION, 15 - Tel: 652 03 87 |
| Móstoles MADRID | PARQUE VOSA, 24 MOSTOLES - Tel: 617 11 15 |
| Torrejón MADRID | Av. DE LA CONSTITUCION, 90 Local 64 - Tel: 677 90 24 |
| Fuengirola MALAGA | Av. JESUS SANTOS REIN. Ed. Olisol, 4 - Tel: 246 38 00 |
| MÁLAGA | C/ ALMANSA, 14 - Tel: 261 52 92 (NUEVO CENTRO) |
| Palma de MALLORCA | C/ PEDRO DEZCALLAR Y NET, 11 Local 9 - Tel: 72 00 71 |
| Palma de MALLORCA | C.C. PORTO PI-Centro, Pº MARITIMO, 54 - Tel: 40 55 73 |
| PAMPLONA | C/ PINTOR ASARTA, 7 - Tel: 27 18 06 |
| Vigo PONTEVEDRA | PLAZA DE LA PRINCESA, 3 - Tel: 220939 |
| SALAMANCA | C/ TORO, 84 - Tel: 26 16 81 |
| Sta Cruz de TENERIFE | C/ SABINO BERTHELOT, 4 - Tel: 291254 |
| SEGOVIA | C.C. ALMUZARA 2ª Planta loc. 21 C/ REAL - Tel: 43 67 50 (NUEVO CENTRO) |
| SEVILLA | C.COM. LOS ARCOS Local B-4 - Tel: 467 52 23 |
| VALENCIA | C/ PINTOR BENEDITO, 4 - Tel: 380 42 37 |
| VALENCIA | C.C. EL SALER Local 32. BULEVAR SUR - Tel: 333 96 19 (NUEVO CENTRO) |
| VALLADOLID | C.COM. AVENIDA Pº DE ZORRILLA, 54-56 - Tel: 22 18 28 |
| ZARAGOZA | C.COM. INDEPENDENCIA Planta 1. - Tel: 21 82 71 |
| ZARAGOZA | C/ ANTONIO SANGENIS, 6 (SECTOR DELICIAS). Tel: 53 61 56 |
| BUENOS AIRES | PARANA, 504 - Tel: 374 95 38 C.P. (1017) ARGENTINA |
| Vila Nova Gaia PORTO | GAIA SHOPPING Av DOS DESC., 549 L. 237 - Tel: 372 04 40 |













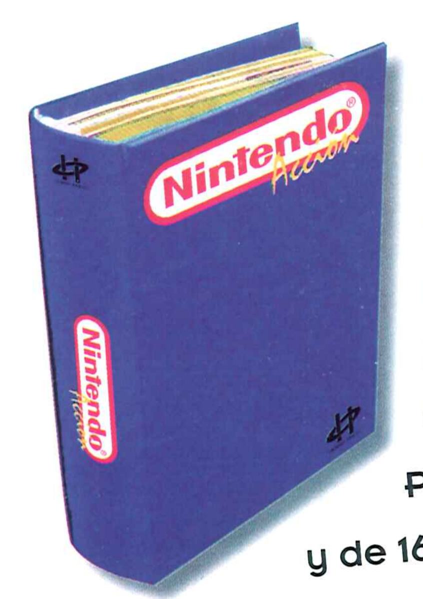


# Si eres un tipo de acción no dejes pasar esta oportunidad

## ¡SUSCRÍBETE DURANTE UN AÑO A LA ACCIÓN!

Consigue ahora un **20%** de descuento

Paga 3.360 pesetas por los 12 números y ahórrate 840 pesetas.
Además te regalamos las tapas de NINTENDO ACCIÓN para que tengas siempre a mano toda la información (P.V.P. 950 pesetas)




Puedes suscribirte por correo, enviándo el cupón de la derecha, que no necesita sello ó, si prefieres, por teléfono, llamando a los números (91) 654 84 19 ó 654 72 18. Por favor, llama de 9 a 14,30h. y de 16 a 18,30h.

# VIAJA A JAPON GRATIS

# CON SECRET OF EVERMORE

TAPSA/

## ALLI TE CONVERTIRAS EN EL PRIMER ESPAÑOL QUE JUEGUE CON NINTENDO 64.

Ve a tu tienda de videojuegos y hazte con Secret of Evermore, el mejor RPG de la historia. En la caja del juego encontrarás una postal y un adhesivo, pega el adhesivo a la postal, rellénala con tus datos personales y envíala al Club Nintendo. Participarás en el sorteo de un fantástico viaje a Japón para tres personas.

Prepárate para ser el protagonista de una gran aventura, porque allí, en la cuna del mundo de los videojuegos, tendrás el privilegio de ser el primer español que juegue con NINTENDO 64, la consola con la que siempre has soñado. Bienvenido a Secret of Evermore. El juego que abre las puertas a la Nueva Generación RPG de Nintendo.




Club Nintendo

¡El Club Nintendo responde! Para cualquier duda o consulta relacionada con esta promoción llama al Club Nintendo (91) 319 22 44.
El sorteo se celebrará ante notario el día 2 de Septiembre de 1996. Bases ante Notario.

Nintendo

Nintendo España, S.A.
P.º de la Castellana, 39. 28046 Madrid